



TUGAS AKHIR - RP141501

**EKSPLORASI FAKTOR - FAKTOR PENGARUH
PENGEMBANGAN TAMAN SEBAGAI RUANG SOSIAL
BERDASARKAN PREFERENSI PENGGUNA
(Studi Kasus: Taman Bungkul Kota Surabaya)**

MUHAMMAD IRZA YOGA PRATAMA
3612 100 048

Dosen Pembimbing
Ardy Maulidy Navastara, ST., MT.

JURUSAN PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2016



FINAL PROJECT - RP141501

PUBLIC PARK'S DEVELOPMENT AS A SOCIAL SPACE BASED ON USER'S PREFERENCES (CASE STUDY: BUNGKUL PARK, SURABAYA)

MUHAMMAD IRZA YOGA PRATAMA
3612 100 048

Supervisor
Ardy Maulidy Navastara, ST., MT.

DEPARTMENT OF URBAN AND REGIONAL PLANNING
Faculty of Civil Engineering and Planning
Sepuluh Nopember Institute of Technology
Surabaya 2016

LEMBAR PENGESAHAN

**EKSPLORASI FAKTOR – FAKTOR PENGARUH
PENGEMBANGAN TAMAN SEBAGAI RUANG
SOSIAL BERDASARKAN PREFERENSI
PENGGUNA**

(Studi Kasus: Taman Bungkul Kota Surabaya)

TUGAS AKHIR

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Teknik
pada**

**Jurusan Perencanaan Wilayah dan Kota
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

Oleh :

**MUHAMMAD IRZA YOGA PRATAMA
NRP. 3612 100 048**

Disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir :

Ardy Maulidy Navastara, ST., MT.

NIP. 197902022008121001



**EKSPLORASI FAKTOR – FAKTOR PENGARUH
PENGEMBANGAN TAMAN SEBAGAI RUANG SOSIAL
BERDASARKAN PREFERENSI PENGGUNA
(Studi Kasus: Taman Bungkul Kota Surabaya)**

Nama Mahasiswa : Muhammad Irza Yoga Pratama
NRP : 3612100048
Jurusan : Perencanaan Wilayah dan Kota
Dosen Pembimbing : Ardy Maulidy Navastara, ST., MT.

ABSTRAK

Ruang terbuka hijau memiliki berbagai fungsi seperti fungsi ekologi, fungsi ekonomi dan fungsi sosial. Salah satu contoh pengembangan ruang terbuka hijau aktif yang memiliki fungsi sosial di Kota Surabaya adalah Taman Bungkul. Pada saat waktu terpadat atau penggunaan taman pada waktu yang sama, pengunjung taman dapat mengabaikan aturan ruang atau norma sosial sehingga dapat memicu adanya masalah penggunaan ruang-ruang di Taman Bungkul. Adanya keragaman kegiatan di Taman Bungkul yang dapat menarik pengunjung sehingga melebihi batas kemampuan ruang mendorong penelitian ini untuk meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi pengunjung taman untuk menggunakan Taman Bungkul.

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif yang didapatkan dari responden pengunjung taman. Data dari pengunjung Taman Bungkul akan dianalisis menggunakan regresi logistik multinomial untuk mengetahui kecenderungan faktor penyebab pengunjung dalam menggunakan Taman Bungkul.

Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat pengunjung, yaitu faktor internal pengunjung (self-generated) berupa ragam usia, pasangan interaksi di taman dan intensitas kunjungan ke taman oleh pengunjung. Sedangkan faktor lingkungan adalah adanya fasilitas khusus yang disediakan taman untuk melakukan aktivitas yang dibutuhkan oleh pengunjung.

Kata kunci: preferensi pengguna, ruang sosial, ruang terbuka hijau

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

**PUBLIC PARK'S DEVELOPMENT AS A SOSIAL SPACE
BASED ON USER'S PREFERENCES
(CASE STUDY: BUNGKUL PARK, SURABAYA)**

Name : Muhammad Irza Yoga Pratama
NRP : 3612100048
Department : Regional and Urban Planning
Supervisor : Ardy Maulidy Navastara, ST., MT.

ABSTRACT

Green open space provided many functions in urban context such as ecological, economical, and social function. Bungkul Park in Surabaya is one of the prime example of active green open space that still provide social function. On its' peak hours, the visitor tends to forget about space utilization rules and social norm, therefore, caused problems. The high activity diversity attracted more people than the park's space capacity, thus, requiring research to determine the affecting factors on Bungkul Park usage.

The first analysis is descriptive analysis with the park's visitors as the respondents. Data obtained from the first step is analyzed using multinomial logistic regression in order to identify factors that affect users' inclination to visit Bungkul Park.

Research shows that there are two factors that significantly affect visitor's interest of visiting, those are self-generated factor and environmental factors. Self-generated factors came from within each individuals, such as age diversity, social interaction, and visiting intensity, meanwhile the environmental factors is the availability of certain facility that supports visitor's activity in Bungkul Park.

Keyword: social space, urban green space, user's preference

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xxi
 BAB I	 1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Permasalahan	5
1.3. Tujuan dan Sasaran.....	5
1.4. Ruang Lingkup	6
1.4.1. Ruang Lingkup Pembahasan	6
1.5. Manfaat Penelitian.....	7
1.5.1. Manfaat Teoritis	7
1.5.2. Manfaat Praktis.....	7
1.6. Sistematika Penulisan	7
1.7. Kerangka Berpikir	10

BAB II.....	11
TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1. Tinjauan Kebijakan	11
2.1.1. Definisi Ruang Terbuka Hijau.....	11
2.1.2. Tipologi Ruang Terbuka Hijau.....	12
2.1.3. Bentuk Ruang Terbuka Hijau	15
2.2. Tinjauan Teori	18
2.2.1. Definisi Ruang Terbuka Hijau.....	18
2.2.2. Tipologi Ruang Terbuka Hijau.....	21
2.2.3. Pengertian Taman Kota	25
2.2.3. Taman Sebagai Ruang Publik.....	28
2.2.4. Teori Urban Experience.....	57
2.3. Sintesis Tinjauan Pustaka	59
 BAB III	 63
METODE PENELITIAN	63
3.1. Pendekatan Penelitian.....	63
3.2. Jenis Penelitian	64
3.3. Variabel Penelitian	65
3.4. Populasi dan Sampel.....	73
3.5. Metode Penelitian	74
3.5.1. Teknik Pengumpulan Data	74

3.5.2. Teknik Survei	81
3.6. Metode Analisis.....	81
3.6.1. Identifikasi dan Eksplorasi Karakteristik Pengunjung Taman Bungkul	82
3.6.3. Penentuan Faktor – Faktor yang Berpengaruh terhadap Kegiatan Pengunjung Taman Bungkul	82
3.6.4. Merumuskan Preferensi Pengunjung terhadap Pengembangan Ruang di Taman Bungkul	90
3.7. Tahap Penelitian	95
BAB IV	97
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	97
4.1 Gambaran Umum Wilayah Penelitian	97
4.1.1 Penyediaan RTH publik Taman Kota Surabaya	97
4.1.2 Gambaran Umum Taman Bungkul.....	99
4.1.3 Kondisi Lingkungan di dalam Taman Bungkul.....	103
4.1.4 Penggunaan Lahan di Taman Bungkul.....	115
4.2 Analisis dan Pembahasan	119
4.2.1 Mengidentifikasi dan Mengeksplorasi Karakteristik Pengunjung Taman Bungkul	119
4.2.2 Analisis Penentuan Faktor – Faktor yang Berpengaruh terhadap Pola Kegiatan Pengguna Taman Bungkul	161
4.2.3 Analisis Preferensi Pengguna Taman terhadap	

Pengembangan Taman Bungkul sebagai Ruang Sosial.199

BAB V	211
KESIMPULAN DAN SARAN.....	211
4.1 Temuan Penelitian	211
4.2 Kesimpulan.....	213
4.2 Saran dan Rekomendasi.....	214
4.4 Keterbatasan Penelitian	215
4.4 Saran Penelitian Lanjutan.....	216
 DAFTAR PUSTAKA	 217
 LAMPIRAN 1	 221
LAMPIRAN 2	227
Regresi Logistik Multinomial Weekday.....	227
Regresi Logistik Multinomial Weekend.....	266
LAMPIRAN 3	306
LAMPIRAN 4	307
BIOGRAFI PENULIS.....	321

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Sintesis Definisi Ruang Terbuka Hijau	19
Tabel 2. 2 Sintesis Tipologi Ruang Terbuka Hijau	24
Tabel 2. 3 Sintesis Pengertian Taman Kota.....	27
Tabel 2. 4 Sintesis Pengertian Ruang Publik.....	32
Tabel 2. 5 Sintesis Kriteria Ruang Publik Ideal	48
Tabel 2. 6 Sintesis Pengertian Interaksi Sosial.....	54
Tabel 2. 7 Sintesis Pengertian taman sebagai Ruang Sosial.....	56
Tabel 2. 8 Sintesis Tinjauan Pustaka	60
 Tabel 3. 1 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	66
Tabel 3. 2 Teknik Pengumpulan Data	75
Tabel 3. 3 Tahap Analisis	91
 Tabel 4. 1 Luasan RTH Kota Surabaya.....	97
Tabel 4. 2 Perbandingan Bentuk Kegiatan Pegguna Taman Bungkul pada Hari Kerja dan Akhir Pekan.....	105
Tabel 4. 3 Fasilitas Taman Bungkul	111
Tabel 4. 4 Perbandingan Jumlah Responden Pengguna Taman Bungkul Hari Kerja dan Akhir Pekan.....	119
Tabel 4. 5 Perbandingan Jenis Kelamin Responden pada Hari Kerja	121
Tabel 4. 6 Perbandingan Jenis Kelamin Responden pada Akhir Pekan	121
Tabel 4. 7 Perbandingan Jenis Kelamin Responden pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas.....	121
Tabel 4. 8 Perbandingan Jenis Kelamin Responden pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas.....	121
Tabel 4. 9 Perbandingan Usia Responden pada Hari Kerja.....	124

Tabel 4. 10 Perbandingan Usia Responden pada Akhir Pekan	125
Tabel 4. 11 Perbandingan Usia Responden pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas.....	126
Tabel 4. 12 Perbandingan Usia Responden pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas.....	127
Tabel 4. 13 Perbandingan Pendapatan Responden Pengunjung Taman Bungkul pada Hari Kerja.....	129
Tabel 4. 14 Perbandingan Pendapatan Responden Pengunjung Taman Bungkul pada Akhir Pekan.....	129
Tabel 4. 15 Perbandingan Pendapatan Responden Pengunjung Taman Bungkul pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas	131
Tabel 4. 16 Perbandingan Pendapatan Responden Pengunjung Taman Bungkul pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas	131
Tabel 4. 17 Pasangan Pengunjung ke Taman Bungkul pada Hari Kerja	133
Tabel 4. 18 Pasangan Pengunjung ke Taman Bungkul pada Akhir Pekan	133
Tabel 4. 19 Pasangan Pengunjung ke Taman Bungkul pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas.....	133
Tabel 4. 20 Pasangan Pengunjung ke Taman Bungkul pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas.....	134
Tabel 4. 21 Perbandingan Frekuensi Menggunakan Taman Oleh Responden pada Hari Kerja.....	137
Tabel 4. 22 Perbandingan Frekuensi Menggunakan Taman Oleh Responden pada Akhir Pekan.....	137
Tabel 4. 23 Perbandingan Frekuensi Menggunakan Taman Oleh Responden pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas ...	139
Tabel 4. 24 Perbandingan Frekuensi Menggunakan Taman Oleh	

	Responden pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas	140
Tabel 4. 25	Perbandingan Lokasi Menggunakan Taman Oleh Responden pada Hari Kerja.....	142
Tabel 4. 26	Perbandingan Lokasi Menggunakan Taman Oleh Responden pada Akhir Pekan.....	142
Tabel 4. 27	Perbandingan Jarak antara Asal Pengunjung dengan Taman Oleh Responden pada Hari Kerja	144
Tabel 4. 28	Perbandingan Jarak antara Asal Pengunjung dengan Taman Oleh Responden pada Akhir Pekan	144
Tabel 4. 29	Daftar Alamat Responden pada Hari Kerja.....	146
Tabel 4. 30	Daftar Alamat Responden pada Akhir Pekan.....	146
Tabel 4. 31	Perbandingan Jarak antara Asal Pengunjung dengan Taman Oleh Responden pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas	149
Tabel 4. 32	Perbandingan Jarak antara Asal Pengunjung dengan Taman Oleh Responden pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas	150
Tabel 4. 33	Perbandingan Pilihan Moda Transportasi Responden menuju Taman pada Hari Kerja.....	152
Tabel 4. 34	Perbandingan Pilihan Moda Transportasi Responden menuju Taman pada Akhir Pekan	152
Tabel 4. 35	Perbandingan Pilihan Moda Transportasi Responden menuju Taman pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas	154
Tabel 4. 36	Perbandingan Pilihan Moda Transportasi Responden menuju Taman pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas	154
Tabel 4. 37	Perbandingan Tingkat Keindahan Taman Menurut Responden pada Hari Kerja.....	156
Tabel 4. 38	Perbandingan Tingkat Keindahan Taman Menurut	

	Responden pada Akhir Pekan.....	156
Tabel 4. 39	Perbandingan Tingkat Keindahan Taman Menurut Responden pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas ..	158
Tabel 4. 40	Perbandingan Tingkat Keindahan Taman Menurut Responden pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas	158
Tabel 4. 41	Faktor-Faktor yang Berpengaruh terhadap Penggunaan Taman Bungkul oleh Pengunjung	197
Tabel 4. 42	Peluang Aktivitas dengan Pasangan pada Hari Kerja.	199
Tabel 4. 43	Peluang Aktivitas dengan Lokasi Aktivitas pada Akhir Pekan	200
Tabel 4. 44	Analisis Perbandingan Preferensi antar Kelompok dengan Faktor Eksternal	203
Tabel 4. 45	Preferensi Berdasarkan Faktor Internal	207

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Peta Batas Fisik Taman Bungkul.....	9
Gambar 1. 2 Kerangka Berpikir	10
Gambar 2. 1 Tipologi Ruang Terbuka Hijau	14
Gambar 2. 2 Bentuk Ruang Terbuka Hijau	17
Gambar 2. 3 Tipologi Ruang Terbuka Hijau	23
Gambar 2. 4 Kondisi Ruang Terbuka di Copenhagen, Denmark	35
Gambar 2. 5 Kondisi Ruang Terbuka di Ghirardelli Square, San Francisco.....	36
Gambar 2. 6 Kondisi Ruang Terbuka di Rockefeller Center, New York.....	37
Gambar 2. 7 Kondisi Ruang Terbuka di Tennis on the square, Copenhagen, Denmark	37
Gambar 2. 8 Kondisi Ruang Terbuka di Pasar Liburan di New York's Union Square	38
Gambar 2. 9 Kondisi Ruang Terbuka di Ana, Madrid, Spanyol	38
Gambar 2. 10 Kriteria Ruang Terbuka Sukses	40
Gambar 2. 11 Profil Masyarakat Kota.....	59
Gambar 2. 12 Profil Masyarakat Kota, Gaya Hidup dan Preferensi terhadap Tatahan Ruang Kota	59
Gambar 3. 1 Kerangka Analisis.....	93
Gambar 4. 1 Prosentase Luas RTH terhadap Luas Kota Surabaya	98
Gambar 4. 2 Peta Batas Taman Bungkul.....	101
Gambar 4. 3 Peta Penggunaan Lahan Sekitar Taman.....	117
Gambar 4. 4 Perbandingan Jumlah Responden Pengguna Taman Bungkul Hari Kerja dan Akhir Pekan.....	120

Gambar 4. 5 Perbandingan Jenis Kelamin Responden Pengunjung Taman Bungkul Hari Kerja dan Akhir Pekan.....	122
Gambar 4. 6 Perbandingan Jenis Kelamin Responden Pengunjung Taman Bungkul Hari Kerja	123
Gambar 4. 7 Perbandingan Jenis Kelamin Responden Pengunjung Taman Bungkul Akhir Pekan	124
Gambar 4. 8 Perbandingan Usia Responden Pengunjung Taman Bungkul Hari Kerja dan Akhir Pekan.....	126
Gambar 4. 9 Perbandingan Usia Responden Pengunjung Taman Bungkul Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas.....	127
Gambar 4. 10 Perbandingan Usia Responden Pengunjung Taman Bungkul Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas.....	128
Gambar 4. 11 Perbandingan Pendapatan Responden Pengunjung Taman Bungkul pada Hari Kerja dan Akhir Pekan ..	130
Gambar 4. 12 Perbandingan Pendapatan Responden Pengunjung Taman Bungkul pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas	132
Gambar 4. 13 Perbandingan Pendapatan Responden Pengunjung Taman Bungkul pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas.....	132
Gambar 4. 14 Perbandingan Pasangan Pengunjung ke Taman Bungkul pada Hari Kerja dan Akhir Pekan	134
Gambar 4. 15 Perbandingan Pasangan Pengunjung ke Taman Bungkul pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas	135
Gambar 4. 16 Perbandingan Pasangan Pengunjung ke Taman Bungkul pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas	136
Gambar 4. 17 Perbandingan Frekuensi Menggunakan Taman Oleh Responden pada Hari Kerja dan Akhir Pekan	138
Gambar 4. 18 Perbandingan Frekuensi Menggunakan Taman Oleh Responden pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas	140

Gambar 4. 19 Perbandingan Frekuensi Menggunakan Taman Oleh Responden pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas	141
Gambar 4. 20 Perbandingan Lokasi Menggunakan Taman Oleh Responden pada Hari Kerja.....	143
Gambar 4. 21 Perbandingan Lokasi Menggunakan Taman Oleh Responden pada Akhir Pekan.....	143
Gambar 4. 22 Perbandingan Jarak antara Asal Pengunjung dengan Taman Oleh Responden pada Hari Kerja dan Akhir Pekan	145
Gambar 4. 23 Perbandingan Jarak antara Asal Pengunjung dengan Taman Oleh Responden pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas.....	150
Gambar 4. 24 Perbandingan Jarak antara Asal Pengunjung dengan Taman Oleh Responden pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas.....	151
Gambar 4. 25 Perbandingan Pilihan Moda Transportasi Responden menuju Taman pada Hari Kerja dan Akhir Pekan...	153
Gambar 4. 26 Perbandingan Pilihan Moda Transportasi Responden menuju Taman pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas	155
Gambar 4. 27 Perbandingan Pilihan Moda Transportasi Responden menuju Taman pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas	155
Gambar 4. 28 Perbandingan Tingkat Keindahan Taman Menurut Responden pada Hari Kerja dan Akhir Pekan	157
Gambar 4. 29 Perbandingan Tingkat Keindahan Taman Menurut Responden pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas	159

Gambar 4. 30 Perbandingan Tingkat Keindahan Taman Menurut
Responden pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas
.....159

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota adalah ruang tempat aktivitas manusia yang memiliki peran sebagai pusat kegiatan sosial, ekonomi dan pemerintahan yang dilengkapi dengan fasilitas pelayanan bagi masyarakat yang menempatnya. Kota yang selalu mengalami dinamika penduduk, perubahan sosial ekonomi, dan interaksi dengan wilayah lain akan menyebabkan suatu kota akan terus berkembang. Akibat dari pertumbuhan ekonomi yang terjadi di kota-kota besar akan menyebabkan kota tersebut menjadi magnet bagi penduduk untuk berdatangan mencari lapangan pekerjaan. Hal inilah yang disebut dengan urbanisasi.

Akibat dari pertambahan jumlah penduduk dan ketersediaan lahan yang terbatas akan mengakibatkan terjadinya densifikasi penduduk dan permukiman tempat tinggal di kawasan perkotaan. Hal ini mengakibatkan kebutuhan akan ruang akan semakin meningkat untuk mengakomodasi kepentingan dalam melakukan aktivitas perkotaan. Perkembangan lahan untuk peruntukan bangunan akan semakin meningkat dan semakin berkurangnya peruntukan untuk ruang terbuka. Keberadaan Ruang Terbuka Hijau (RTH) yang semakin berkurang di kawasan perkotaan dapat mengakibatkan berbagai masalah di masa mendatang seperti meningkatkan suhu perkotaan dan berkurangnya tingkat kenyamanan masyarakat penghuni perkotaan tersebut.

Dalam UU Nomor 26 Tahun 2007 dijelaskan bahwa ruang terbuka hijau adalah area memanjang atau jalur dan atau

mengelompok, yang penggunaannya lebih bersifat terbuka, tempat tumbuh tanaman, baik yang tumbuh secara alamiah maupun yang sengaja ditanam. Sedangkan menurut Roger Trancik, ruang terbuka hijau adalah ruang yang didominasi oleh lingkungan alami di luar maupun didalam kota, dalam bentuk taman, halaman, areal rekreasi kota dan jalur hijau. Menurut UU Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang menyebutkan bahwa luas minimal ruang terbuka hijau perkotaan adalah sebesar 30% dari luas wilayah kota, dengan perbandingan antara ruang terbuka privat dan ruang terbuka publik adalah sebesar 20% untuk RTH publik dan 10% untuk RTH privat. Ruang terbuka hijau memiliki berbagai fungsi seperti fungsi ekologis, fungsi ekonomis fungsi estetika dan bahkan memiliki fungsi sosial budaya. Ruang terbuka hijau sebagai sarana interaksi sosial dan kegiatan budaya diharapkan dapat menghubungkan anggota masyarakat tanpa membedakan latar belakang sosial, ekonomi dan budaya.

Kerangka pengembangan ekologi modern mengenai ruang terbuka hijau sekarang ini terfokus pada ruang-ruang terbuka hijau aktif dalam artian ruang terbuka hijau sebagai ruang interaksi publik atau sebagai ruang sosial. Ruang terbuka hijau selain sebagai kawasan lindung juga berfungsi sebagai ruang sosial atau *open public space* untuk tempat berinteraksi masyarakat, tempat rekreasi, sarana olahraga serta sebagai taman bermain (Roswidyatmoko,2013). Menurut (Hakim,2013) ruang terbuka hijau dapat menciptakan karakter masyarakat kota. Tanpa adanya ruang-ruang publik yang dapat menciptakan interaksi masyarakat, akan menyebabkan terbentuknya masyarakat yang asosial dan individualis yang anggota-anggotanya tidak mampu berinteraksi maupun bekerjasama satu sama lain.

Pemerintah di Indonesia kebanyakan masih berpikir mengenai pengeluaran dalam pembuatan taman kota yang cukup menguras anggaran belanja. Namun, dengan mengembangkan ruang terbuka hijau atau taman kota, sebenarnya dapat mengurangi pengeluaran anggaran pemerintah untuk biaya kesehatan masyarakat kota. Efek tidak langsung dari adanya taman kota ke jumlah penurunan masalah kesehatan masyarakat kota sudah mulai diteliti di luar negeri. Sejumlah penelitian yang telah dilakukan memperlihatkan bahwa terjadi efek positif pada kesehatan masyarakat akibat adanya ruang terbuka hijau sebagai ruang sosial. Taman hijau di kota dapat meningkatkan kualitas hidup dan menciptakan emosi positif (*Chisesura dalam Haejung, 2013*). Ruang terbuka ini memiliki kontribusi dalam mengurangi penyakit yang disebabkan oleh stres. Dengan demikian, orang-orang yang tinggal di dekat ruang terbuka hijau memiliki kecenderungan lebih sehat baik secara jasmani maupun rohani.

Dalam Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya disebutkan bahwa Kota Surabaya masih kurang dalam peningkatan kualitas dari ruang terbuka hijau aktif. Upaya peningkatan kualitas ruang terbuka hijau di Surabaya diwujudkan dengan pembangunan taman kota, hutan wisata, taman lingkungan, tempat rekreasi kota, lapangan olahraga, dan jalur hijau. Salah satu contoh ruang terbuka hijau yang ada di Kota Surabaya adalah Taman Bungkul. Taman Bungkul ini merupakan salah satu Taman terbaik di Kota Surabaya.

Taman Bungkul awalnya dibangun sebagai makam untuk Mbah Bungkul yang merupakan “Sunan” atau orang yang menyebarkan agama Islam pada saat itu di Pulau Jawa. Selain sebagai makam, Taman Bungkul awalnya dikembangkan sebagai sarana olahraga, pendidikan dan hiburan. Kelengkapan fasilitas pendukung aktivitas yang ada di

Taman Bungkul juga memadai, seperti adanya trek *skateboard*, tempat jogging, tempat nongkrong, akses internet, tempat penjual makanan dan berbagai fasilitas pendukung lainnya. Banyak efek positif yang terjadi di Taman Bungkul yang berfungsi sebagai ruang terbuka hijau yang juga berfungsi sebagai ruang sosial. Taman Bungkul dijadikan sebagai tempat berkumpulnya para komunitas, tempat olahraga dan hiburan maupun tempat berlangsungnya suatu acara atau kegiatan seni. Hal ini menjadikan Taman Bungkul sebagai ruang publik yang nyaman untuk didatangi dan meninggalkan kesan bagi pengunjungnya. Dengan adanya Taman Bungkul yang menjadi pusat aktivitas sosial yang digemari, sehingga dapat memunculkan efek memiliki dan menjaga lingkungan. Ruang terbuka hijau diharapkan dapat menjadi pemicu kepedulian masyarakat terhadap alam atau memunculkan interaksi dan kebutuhan manusia dengan alam.

Taman Bungkul memiliki keunikan tersendiri. Salah satu keunikan yang ada di Taman Bungkul adalah adanya kegiatan Wisata Religi dan kegiatan taman. Aktivitas keagamaan seperti ziarah makam merupakan daya tarik khusus untuk mendatangkan pengunjung taman. Lengkapnya fasilitas yang ada di taman juga mengakibatkan Taman Bungkul selalu ramai setiap saat. Taman Bungkul sendiri memiliki daya tarik untuk didatangi, baik dari faktor eksternal berupa fasilitas yang ditawarkan taman maupun faktor internal yang berupa keinginan dari dalam diri pengunjung untuk memanfaatkan taman sebagai lokasi beraktifitas.

Namun dibalik kesuksesan Taman Bungkul dalam menarik minat masyarakat, taman ini juga memiliki kekurangan yang memicu adanya permasalahan sosial. Masalah ini kemungkinan dapat muncul ketika penggunaan Taman Bungkul berada diposisi terpadat (penggunaan di satu

waktu yang sama), seperti pada saat akhir pekan. Pengunjung yang berada di Taman Bungkul disatu waktu yang sama kemungkinan dapat mengabaikan aturan ruang atau norma sosial dalam menggunakan ruang. Pada penelitian ini akan diteliti mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat pengunjung dalam menggunakan Taman Bungkul.

1.2. Rumusan Permasalahan

Selain efek positif dari ramainya Taman Bungkul akan diteliti mengenai dampak sosial dari adanya aktivitas yang beragam tersebut. Akan diteliti lebih lanjut mengenai pengaruh faktor internal pengunjung yang muncul dari dalam diri pengunjung (*self generated*) dan/atau faktor eksternal pengunjung yaitu pada fasilitas yang disediakan Taman Bungkul sehingga pengunjung memilih Taman Bungkul sebagai lokasi aktivitasnya, sehingga akan diketahui karakteristik pengguna Taman Bungkul Kota Surabaya yang diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan ruang sosial taman Bungkul. Dari rumusan masalah tersebut selanjutnya dapat ditarik pertanyaan penelitian yaitu: Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan Taman Bungkul sebagai ruang sosial menurut preferensi pengguna taman?

1.3. Tujuan dan Sasaran

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pengguna Taman Bungkul di Kota Surabaya yang memiliki fungsi sebagai ruang sosial.

Berdasarkan tujuan tersebut, maka sasaran yang dituju dalam penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi dan mengeksplorasi karakteristik pengunjung Taman Bungkul.
2. Menentukan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap karakteristik kegiatan pengguna Taman Bungkul.

3. Merumuskan preferensi pengunjung terhadap pengembangan ruang di Taman Bungkul.

1.4. Ruang Lingkup

Kawasan penelitian yang dipilih adalah Taman Bungkul Kota Surabaya. Dengan batas-batas fisik taman sebagai berikut:

- Sebelah Utara : Jalan Taman Bungkul
- Sebelah Timur : Jalan Serayu
- Sebelah Selatan : Jalan Progo
- Sebelah Barat : Jalan Raya Darmo

Kawasan Taman Bungkul tidak diberikan delineasi atau batas ruang, namun akan dibahas sesuai dengan kawasan yang terdampak aktivitas Taman Bungkul. Lebih jelasnya mengenai batas fisik Taman Bungkul dapat dilihat pada Gambar 1.1 Peta Batas Fisik Taman Bungkul.

1.4.1. Ruang Lingkup Pembahasan

Hasil yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi Taman Bungkul sebagai ruang terbuka aktif yang memiliki fungsi sebagai ruang sosial. Hasil dari eksplorasi faktor-faktor tersebut dapat digunakan sebagai dasar pengembangan Taman Bungkul berdasarkan preferensi penggunaannya. Eksplorasi faktor-faktor ini berdasarkan tinjauan teori dan observasi lapangan yang memungkinkan menemukan faktor yang berpengaruh terhadap kecenderungan pengunjung untuk menggunakan Taman Bungkul sebagai tempat beraktivitasnya. Faktor yang ditemukan kemudian akan digunakan sebagai alat untuk merumuskan preferensi pengunjung terhadap pengembangan Taman Bungkul.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian sejenis dalam bidang pengembangan ruang terbuka hijau khususnya ruang terbuka hijau sebagai ruang sosial atau ruang terbuka yang mengedepankan fungsi sosialnya.

1.5.2. Manfaat Praktis

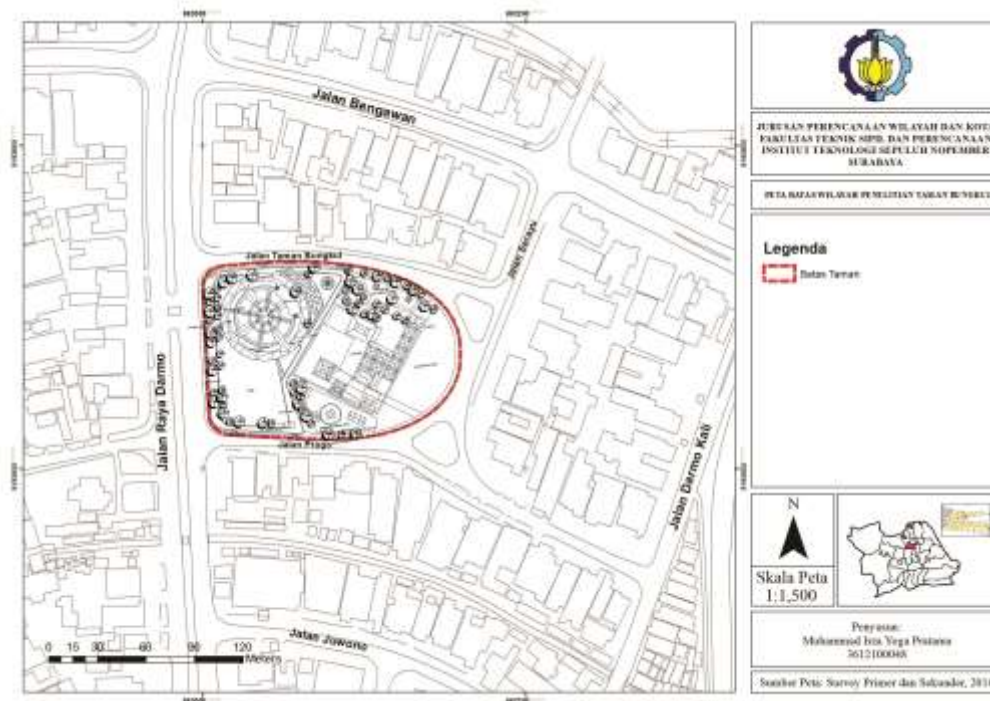
Manfaat praktis dari penelitian ini dapat digunakan sebagai rekomendasi atau masukan untuk pemerintah khususnya Dinas Kebersihan dan Pertamanan Kota Surabaya dalam mengembangkan ruang terbuka hijau yang tidak hanya memiliki peran pasif dalam menjaga kualitas udara perkotaan namun juga dapat membuat ruang terbuka hijau aktif yang memiliki peran sebagai ruang sosial yang berfungsi sebagai tempat interaksi masyarakat penghuni Kota Surabaya. Dalam hal ini, hasil penelitian dapat memberikan rekomendasi pemikiran yang bisa menjadi dasar dalam pembuatan panduan perencanaan taman yang memiliki fungsi sosial.

1.6. Sistematika Penulisan

- Bab I – Pendahuluan
Menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran penelitian, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.
- Bab II – Tinjauan Pustaka
Menjelaskan teori dan konsep yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan proses analisa daalam mencapai tujuan dan sasaran penelitian.
- Bab III – Metodologi Penelitian

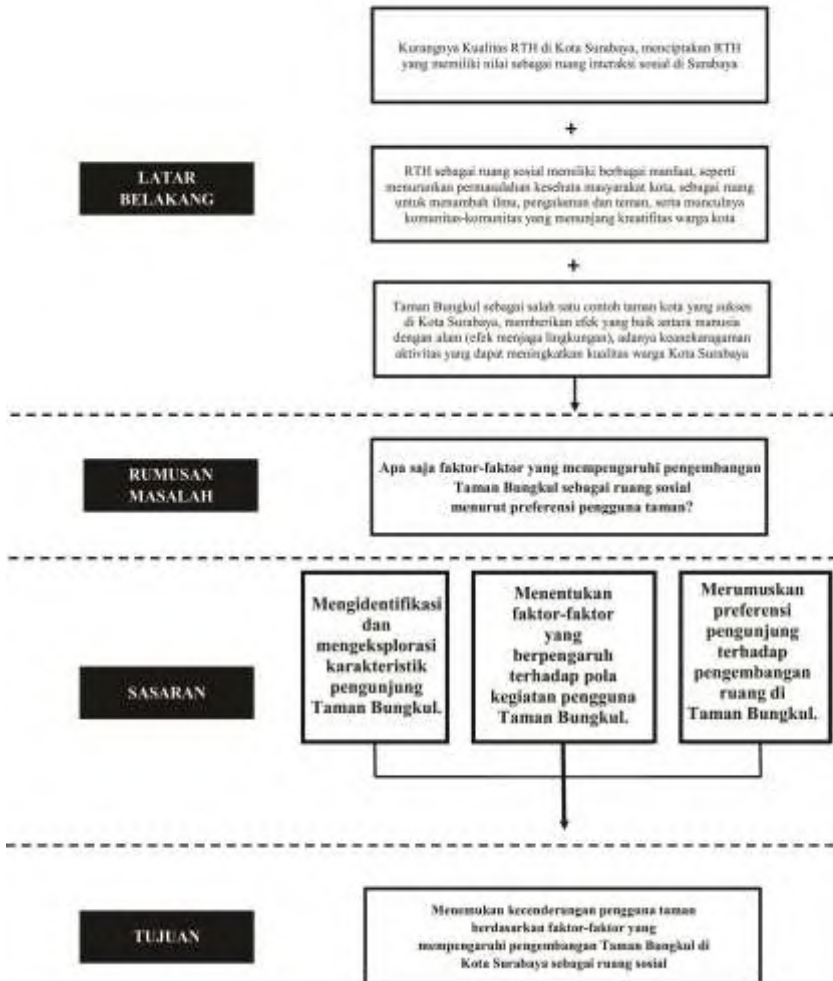
Menjelaskan mengenai pendekatan yang digunakan dalam proses penelitian terutama dalam melakukan teknik pengumpulan data, teknik analisa serta tahapan-tahapan dari analisa yang digunakan dalam penelitian.

- Bab IV – Gambaran Umum dan Pembahasan
Menjelaskan mengenai gambaran umum dan pembahasan hasil analisis berdasarkan data-data yang telah didapatkan di lapangan.
- Bab V – Kesimpulan
Menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil pembahasan dan analisis.



Gambar 1. 1 Peta Batas Fisik Taman Bungkul

1.7. Kerangka Berpikir



Gambar 1. 2 Kerangka Berpikir

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Kebijakan

2.1.1. Definisi Ruang Terbuka Hijau

Menurut UU Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang menjelaskan bahwa ruang terbuka hijau adalah ruang-ruang di dalam kota atau wilayah yang lebih luas baik dalam bentuk area/kawasan maupun dalam bentuk area memanjang/jalur yang dalam penggunaannya lebih bersifat terbuka yang pada dasarnya tanpa bangunan yang berfungsi sebagai kawasan pertamanan kota, hutan kota, rekreasi kota, kegiatan olah raga, pemakaman, pertanian, jalur hijau dan kawasan hijau pekarangan. Selain itu, disebutkan juga bahwa luas minimal ruang terbuka hijau perkotaan adalah sebesar 30% dari luas wilayah kota, dengan perbandingan antara ruang terbuka privat dan ruang terbuka publik adalah sebesar 20% untuk RTH publik dan 10% untuk RTH privat.

Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 1 Tahun 2007 tentang Ruang Terbuka Hijau Kawasan Perkotaan, ruang terbuka hijau adalah bagian dari ruang terbuka suatu kawasan perkotaan yang diisi oleh tumbuhan dan tanaman guna mendukung manfaat ekologi, sosial, budaya, ekonomi, dan estetika. Sedangkan menurut (Departemen Pekerjaan Umum, 2008), ruang terbuka hijau adalah suatu bagian dari ruang-ruang terbuka (*open space*) suatu wilayah perkotaan yang diisi oleh tumbuhan, tanaman atau vegetasi yang berguna untuk mendukung manfaat langsung atau tidak langsung yang dihasilkan oleh ruang terbuka hijau dalam kota tersebut yaitu

antara lain keamanan, kenyamanan, kesejahteraan dan keindahan wilayah perkotaan tersebut.

Berdasarkan penjabaran dari beberapa sumber kebijakan mengenai definisi ruang terbuka hijau, maka dapat disimpulkan bahwa ruang terbuka hijau adalah suatu ruang di kawasan perkotaan yang diisi oleh tumbuhan yang bentuknya bisa memanjang maupun berupa suatu area seperti taman kota, hutan kota maupun berupa pemakaman. Fungsi ruang terbuka hijau antara lain adalah untuk mendukung manfaat ekologi, sosial, budaya, ekonomi, dan estetika serta mendukung kenyamanan dan kesejahteraan wilayah perkotaan.

2.1.2. Tipologi Ruang Terbuka Hijau

Bentuk ruang terbuka hijau kawasan perkotaan ada berbagai macam versi bergantung pada sumber peraturan yang berlaku. Diantaranya menurut dokumen yang berjudul “Ruang Terbuka Hijau sebagai Unsur Pembentuk Kota Taman”, tahun 2005 yang dikeluarkan oleh Dirjen Penataan Ruang menyebutkan bahwa ruang terbuka hijau terdiri dari:

1. Ruang Terbuka privat; halaman rumah, halaman kantor, halaman sekolah, halaman tempat ibadah, halaman rumah sakit, halaman hotel, kawasan industri, stasiun, bandara, dan pertanian kota.
2. Ruang Terbuka publik; taman rekreasi, taman/lapangan olahraga, taman kota, taman pemakaman umum, jalur hijau (sempadan jalan, sungai, rel KA, SUTET), dan hutan kota (HK konservasi, HK wisata, HK industri).

Sedangkan menurut Undang-Undang Penataan Ruang no 26 Tahun 2007 pasal 29 menyebutkan bahwa ruang terbuka hijau dibagi menjadi ruang terbuka hijau publik dan ruang terbuka hijau privat. Ruang terbuka hijau publik merupakan ruang terbuka hijau yang dimiliki dan dikelola oleh pemerintah

daerah kota yang digunakan untuk kepentingan masyarakat secara umum. Yang termasuk ruang terbuka hijau publik, antara lain adalah taman kota, taman pemakaman umum, dan jalur hijau sepanjang jalan, sungai, dan pantai. Sedangkan yang termasuk ruang terbuka hijau privat, antara lain, adalah kebun atau halaman rumah/gedung milik masyarakat/swasta yang ditanami tumbuhan.

Dalam Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 05/PRT/M/2008 tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan, mengklasifikasikan RTH yang ada sesuai dengan tipologi berikut :

A. Berdasarkan fisik

1. RTH Alami, berupa habitat liar alami, kawasan lindung, dan taman-taman nasional.
2. RTH Non Alami/Binaan, yang terdiri dari taman, lapangan olahraga, makam, dan jalur-jalur hijau jalan.

B. Berdasarkan struktur ruang

1. RTH dengan pola ekologis, merupakan RTH yang memiliki pola mengelompok, memanjang, tersebar.
2. RTH dengan pola planologis, merupakan RTH yang memiliki pola mengikuti hirarki dan struktur ruang perkotaan.

C. Berdasarkan segi kepemilikan

1. RTH Publik
2. RTH Privat

D. Berdasarkan fungsi

1. Fungsi Ekologis
2. Fungsi Sosial Budaya
3. Fungsi Arsitektural/Estetika

4. Fungsi Ekonomi

Ruang Terbuka Hijau (RTH)	FISIK	FUNGSI	STRUKTUR	KEPEMILIKAN
	RTH Alami	Ekologis	Pola Ekologis	RTH Publik
		Sosial Budaya		
	RTH Non Alami	Estetika	Pola Planologis	RTH Privat
		Ekonomi		

Gambar 2. 1 Tipologi Ruang Terbuka Hijau

Sumber: Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 05 Tahun 2008 tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan

Dirjen Penataan Ruang, UU Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, serta Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 05/PRT/M/2008 tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan menklasifikasikan ruang terbuka hijau menjadi dua macam yaitu ruang terbuka hijau publik dan privat. Namun didalam Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 05/PRT/M/2008 tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan menklasifikasi kan ruang terbuka hijau lebih mendetail berdasarkan berbagai segi dari mulai bentuk fisik, struktur ruang, kepemilikan dan berdasarkan fungsinya.

Berdasarkan bentuk fisik ada dua, yaitu ruang terbuka hijau alami dan ruang terbuka hijau non alami atau buatan. Dari segi struktur ruang terbagi menjadi dua yaitu menurut pola ekologis dan pola planologis. Berdasarkan kepemilikan ada dua yaitu ruang terbuka hijau publik dan ruang

terbuka hijau privat. Sedangkan menurut fungsinya dibagi menjadi empat, yaitu fungsi ekologis, fungsi sosial budaya, fungsi estetika dan fungsi ekonomi.

2.1.3. Bentuk Ruang Terbuka Hijau

Menurut Peraturan Menteri Dalam Negeri no 1 Tahun 2007 pasal 6 mengenai Penataan Ruang Terbuka Hijau Kawasan Perkotaan menyebutkan, yang termasuk kedalam ruang terbuka hijau antara lain:

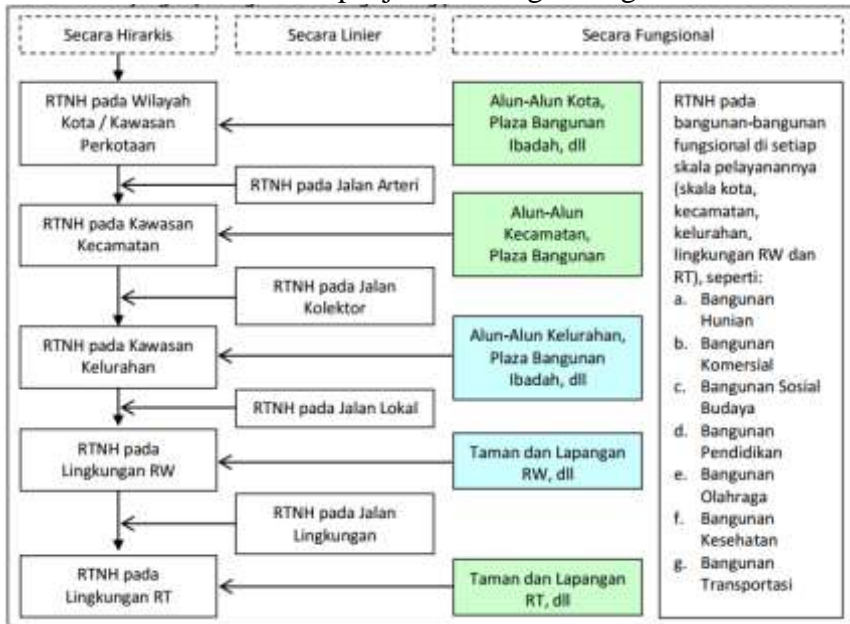
- a) Taman kota
- b) Taman wisata alam
- c) Taman rekreasi
- d) Taman lingkungan perumahan dan permukiman
- e) Taman lingkungan perkantoran dan gedung komersial
- f) Taman hutan raya
- g) Hutan kota
- h) Hutan lindung
- i) Bentang alam seperti gunung, bukit, lereng dan lembah
- j) Cagar alam
- k) Kebun raya
- l) Kebun binatang
- m) Pemakaman umum
- n) Lapangan olah raga
- o) Lapangan upacara
- p) Parkir terbuka
- q) Lahan pertanian perkotaan
- r) Jalur dibawah tegangan tinggi (SUTT dan SUTET)
- s) Sempadan sungai, pantai, bangunan, situ dan rawa
- t) Jalur pengaman jalan, median jalan, rel kereta api, pipa gas dan pedestrian
- u) Kawasan dan jalur hijau
- v) Daerah penyangga (buffer zone) lapangan udara

w) Taman atap

Ruang terbuka di Indonesia memiliki arti yang sangat penting dan strategis secara hukum yaitu dengan ditetapkannya Undang Undang No. 26 tahun 2007 Tentang Penataan Ruang. Sedangkan dalam Pasal 28 ditegaskan perlunya penyediaan Ruang Terbuka Hijau (RTH) dan Ruang Terbuka Non Hijau (RTNH) didalam suatu kota. Terkait dengan ruang publik maka RTH Publik dan RTNH Publik yang disediakan untuk publik dapat dikategorikan sebagai ruang publik. Berikut ini adalah bentuk RTH yang seharusnya dikembangkan di kota sebagai ruang publik.

1. Taman Lingkungan
2. Taman RW
3. Taman Kelurahan
4. Taman Kecamatan
5. Taman Kota
6. RTH Pemakaman
7. RTH Lingkungan Perumahan Kecil
8. RTH pada Jalan Lingkungan yang Sempit
9. RTH pada Sempadan Sungai
10. Hutan Kota

Berikut ini adalah penjelasan dengan diagram.



Gambar 2. 2 Bentuk Ruang Terbuka Hijau

Sumber: Siahaan, 2010

Berdasarkan kedua sumber kebijakan diatas, bentuk ruang terbuka hijau sangat beraneka ragam. Namun sesuai dengan keinginan peneliti, contoh sampel yang diambil untuk penelitian ini adalah ruang terbuka hijau dengan bentuk taman kota. Sesuai penjelasan kajian kebijakan sebelumnya, taman kota merupakan ruang terbuka hijau publik yang memiliki fungsi ekologis, fungsi sosial budaya, fungsi estetika dan fungsi ekonomi serta mendukung kenyamanan dan kesejahteraan wilayah perkotaan.

2.2. Tinjauan Teori

2.2.1. Definisi Ruang Terbuka Hijau

Ruang terbuka diartikan semua *landscape*, *hardscape* (jalan, jalur pejalan kaki dan sebagainya), taman serta ruang-ruang rekreasi di dalam ruang perkotaan. Ruang terbuka bukan berarti sekedar lahan kosong namun lebih ditekankan pada nilai yang dimilikinya (Shirvani, 1985). Ruang terbuka publik adalah bentuk dasar dari ruang terbuka di luar bangunan yang dapat digunakan masyarakat umum dan memberikan berbagai macam kegiatan (Hakim, 1987). Ruang terbuka publik menurut Kuncoro (1971) adalah sebutan yang diberikan orang atas ruang yang terjadi karena pembatasan ruang yaitu alas dan dinding tanpa bidang atap (terbuka). Menurut S Gunadi (1974) dalam Yoshinobu Ashihara, ruang terbuka publik atau ruang luar adalah ruang yang terjadi dengan membatasi alam. Ruang luar ini dipisahkan dengan alam dengan memberi “*frame*”.

Ruang terbuka dapat diartikan sebagai suatu wadah yang mampu menampung kegiatan manusia, baik secara individu maupun kelompok yang tidak memiliki batas fisik yang membatasi ruang (Budiharjo, 1999). Ruang terbuka dapat diakses oleh masyarakat baik secara langsung yang bentuknya dapat berupa jalan, trotoar, ruang terbuka hijau seperti taman kota, hutan kota dan jalur hijau (Hakim, 2004).

Ruang terbuka hijau adalah suatu ruang yang didominasi oleh lingkungan alami di luar maupun di dalam kota. Ruang terbuka hijau ini dapat berupa taman, halaman, area rekreasi kota dan jalur hijau (Trancik, 1986). Ruang terbuka hijau memiliki fungsi sebagai tempat bermain, rekreasi maupun area konservasi (Gallion, 1959). Selain itu, ruang terbuka hijau memiliki pengertian sebagai lahan yang belum dibangun atau sebagian lahan yang belum terbangun di kawasan perkotaan yang memiliki nilai untuk dijadikan sebagai

taman dan rekreasi, konservasi lahan dan sumber daya alam, serta keperluan sejarah dan keindahan (Green, 1962). Ruang terbuka hijau merupakan fasilitas yang memberikan kontribusi yang besar dalam meningkatkan kualitas lingkungan dan merupakan suatu unsur yang sangat penting dalam kegiatan rekreasi manusia (Rooden Van FC dalam Grove dan Gresswell, 1983).

Tabel 2. 1 Sintesis Definisi Ruang Terbuka Hijau

No.	Sumber	Deskripsi
1	Shirvani, 1985	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang terbuka diartikan semua <i>landscape</i>, <i>hardscape</i> serta ruang-ruang rekreasi di dalam ruang perkotaan. - Ruang terbuka bukan berarti sekedar lahan kosong namun lebih ditekankan pada nilai yang dimilikinya.
2	Hakim, 1987	Ruang terbuka publik adalah bentuk dasar dari ruang terbuka di luar bangunan yang dapat digunakan masyarakat umum dan memberikan berbagai macam kegiatan.
3	Kuncoro, 1971	Ruang yang terjadi karena pembatasan ruang yaitu alas dan dinding tanpa bidang atap atau terbuka.
4	S Gunadi, 1974	Ruang terbuka publik adalah ruang yang terjadi dengan membatasi alam dalam artian ruang luar ini dipisahkan dengan alam dengan memeberi " <i>frame</i> ".

No.	Sumber	Deskripsi
7	Trancik, 1986	Ruang terbuka hijau adalah suatu ruang yang didominasi oleh lingkungan alami di luar maupun di dalam kota. Ruang terbuka hijau ini dapat berupa taman, halaman, area rekreasi kota dan jalur hijau
8	Gallion, 1959	Ruang terbuka hijau memiliki fungsi sebagai tempat bermain, rekreasi maupun area konservasi.
9	Green, 1962	Ruang terbuka hijau memiliki pengertian sebagai lahan yang belum dibangun atau sebagian lahan yang belum terbangun di kawasan perkotaan yang memiliki nilai untuk dijadikan sebagai taman dan rekreasi, konservasi lahan dan sumber daya alam, serta keperluan sejarah dan keindahan.
10	Rooden Van FC dalam Grove dan Gresswell, 1983	Ruang terbuka hijau merupakan fasilitas yang memberikan kontribusi yang besar dalam meningkatkan kualitas lingkungan dan merupakan suatu unsur yang sangat penting dalam kegiatan rekreasi manusia

Sumber: diolah dari Shirvani (1985), Hakim (1987), Kuncoro (1971), S Gunadi (1974), Budiharjo (1999), Hakim (2004), Trancik (1986), Gallion (1959), Green (1962), serta Rooden Van FC dalam Grove dan Gresswell (1983).

Berdasarkan teori dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa ruang terbuka hijau merupakan salah satu

jenis ruang terbuka. Ruang terbuka sendiri dapat digunakan masyarakat umum secara bebas dan memberikan berbagai macam kegiatan bagi penggunanya. Salah satu bentuk ruang terbuka hijau yang akan dibahas pada penelitian ini adalah taman kota yang berguna sebagai sebagai tempat bermain dan rekreasi.

2.2.2. Tipologi Ruang Terbuka Hijau

Tipologi ruang terbuka hijau dapat dibagi mejadi bebrbagai macam tipologi menurut beberapa teori dibawah ini.

Menurut Rustam Hakim (1987), berdasarkan kegiatan yang terjadi membagi ruang terbuka menjadi:

1. Ruang terbuka aktif, adalah ruang dengan unsur-unsur kegiatan didalamnya seperti plaza, tempat bermain dan sebagainya
2. Ruang terbuka pasif, adalah ruang yang di dalamnya tidak terdapat aktivitas manusia

Sedangkan menurut Rob Krier dalam bukunya *Urban Space* (1979) menyebutkan bahwa ada dua bentuk ruang terbuka, yaitu:

1. Bentuk memanjang, yaitu ruang terbuka yang hanya memiliki dinding pengalang di sisi-sisnya misalnya sungai, jalan, jalur pedestrian dan lainnya
2. Bentuk Kluster, yaitu ruang terbuka yang memilik batas batas di sekelilingnya misalnya plaza, *square*, lapangan dan sebagainya. Ruang terbuka bentuk ini memeiliki kantong-kantong yang memiliki fungsi sebagai tempat aktivitas manusia.

Ruang terbuka berdasarkan letak dan bentuk kegiatannya antara lain:

1. *Public Domain*

Ruang terbuka yang berada diluar lingkup bangunan sehingga dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum

2. *Privat Domain*

Ruang terbuka yang berada pada satu lingkup bangunan yang sekaligus menjadi bagian dari bangunan tersebut yang dibatasi oleh hak kepemilikan.

Ruang terbuka tidak dapat dipisahkan dari manusia baik secara psikologis, emosional, ataupun dimensional. Manusia berada didalam ruang, bergerak, menghayati, dan berpikir, juga membuat ruang untuk menciptakan dunianya (Djoko Sujarto, 1999). Ruang terbuka sebenarnya merupakan wadah yang dapat menampung aktivitas tertentu dari masyarakat di wilayah tersebut. karena itu, ruang terbuka mempunyai kontribusi yang akan diberikan kepada manusia berupa dampak yang positif. Tipologi ruang terbuka hijau berdasarkan fungsinya adalah sebagai berikut:

1. Fungsi sosial

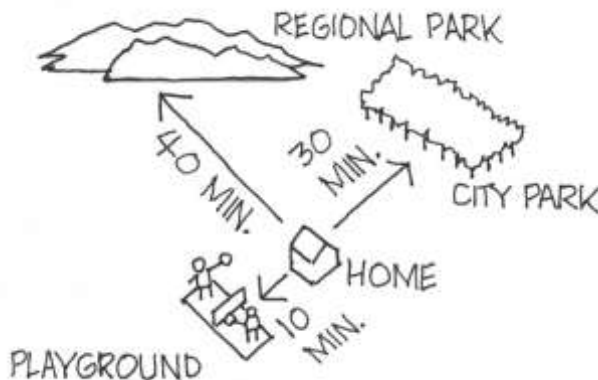
- Tempat bermain, berolahraga
- Tempat bersantai
- Tempat komunikasi sosial
- Tempat peralihan atau tempat menunggu
- Memberikan cadangan ruang kota untuk keperluan darurat
- Sebagai sarana penghubung antara satu tempat dengan tempat yang lain
- Sebagai pembatas atau jarak di antara massa bangunan

2. Fungsi Ekologis

- Penyegaran udara

- Penyerap air hujan
- Pengontrol radiasi matahari
- Pengendalian banjir
- Memelihara ekosistem tertentu
- Pelembut arsitektur bangunan
- Meredam kebisingan
- Menyerap debu

Menurut (John Lund Kriken, 2010) desain kota yang baik memiliki ruang terbuka yang dekat dengan masyarakat kota untuk mendukung kebutuhan rekreasi. Desain kota yang baik setidaknya memiliki 1,5 hektar ruang terbuka hijau per seribu orang, jika memungkinkan terletak tidak lebih dari 40 menit dari rumah penduduk yang dapat ditempuh dengan kendaraan maupun transit untuk taman regional, 30 menit untuk taman kota serta 10 menit untuk taman lingkungan.



Gambar 2. 3 Tipologi Ruang Terbuka Hijau

Sumber: City Building: Nine Planning Principles for the Twenty-First Century

Tabel 2. 2 Sintesis Tipologi Ruang Terbuka Hijau

No.	Sumber	Deskripsi
1	Rustam Hakim, 1987	- Ruang terbuka aktif, adalah ruang dengan unsur-unsur kegiatan didalamnya seperti plaza, tempat bermain dan sebagainya.
2	Rob Krier, 1979	- Bentuk memanjang, yaitu ruang terbuka yang hanya memiliki dinding pengalang di sisi-sisnya misalnya sungai, jalan, jalur pedestrian dan lainnya - Bentuk Kluster, yaitu ruang terbuka yang memilik batas batas disekelilingnya misalnya plaza, <i>square</i> , lapangan dan sebagainya. Ruang terbuka bentuk ini memeiliki kantong-kantong yang memiliki fungsi sebagai tempat aktivitas manusia.
3	Djoko Sujarto, 1999	- Fungsi sosial <ul style="list-style-type: none"> • Tempat bermain, berolahraga (✓) • Tempat bersantai (✓) • Tempat komunikasi sosial (✓) • Tempat peralihan atau tempat menunggu (✓) • Memberikan cadangan ruang kota untuk keperluan darurat • Sebagai sarana penghubung antara satu tempat dengan tempat yang lain (✓)

No.	Sumber	Deskripsi
		<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai pembatas atau jarak di antara massa bangunan
4	John Lund Kriken, 2010	- Jika memungkinkan terletak tidak lebih dari 40 menit dari rumah penduduk yang dapat ditempuh dengan kendaraan maupun transit untuk taman regional, 30 menit untuk taman kota serta 10 menit untuk taman lingkungan. (✓)

Sumber: diolah dari Rustam Hakim (1987), Rob Krier (1979), Djoko Sujarto (1999), dan John Lund Kriken (2010).

Berdasarkan tinjauan teori dari beberapa ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa ruang terbuka hijau memiliki dua jenis yaitu ruang terbuka hijau aktif dan ruang terbuka hijau pasif. Ruang terbuka hijau aktif, adalah ruang dengan unsur-unsur kegiatan didalamnya seperti plaza, tempat bermain dan sebagainya. Sedangkan ruang terbuka hijau pasif, adalah ruang yang di dalamnya tidak terdapat aktivitas manusia yang hanya berisi tanaman. Ruang terbuka hijau yang akan dibahas pada penelitian ini adalah ruang terbuka hijau berbentuk kluster, seperti taman, plaza atau *square*. Fungsi ruang terbuka hijau yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai fungsi sosial yaitu tempat bermain, tempat berolah raga, tempat bersantai, tempat komunikasi sosial dan tempat peralihan atau tempat menunggu.

2.2.3. Pengertian Taman Kota

Taman kota merupakan sebidang lahan yang ditata sedemikian rupa, sehingga mempunyai keindahan, kenyamanan dan keamanan bagi pemiliknya atau penggunaanya. Kota-kota di negara maju lebih mengutamakan

taman kota untuk tujuan rekreasi dan sekaligus untuk menyegarkan kembali badan dan pikiran setelah bekerja lama dan terjadi kejenuhan. Taman kota merupakan fasilitas yang memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan kualitas lingkungan permukiman, dan nampaknya merupakan suatu unsur yang penting bagi kegiatan rekreasi (Arifin & Nurhayati, 1996).

Sedangkan menurut Djamal (2005), taman merupakan sebidang tanah terbuka dengan luasan tertentu yang di dalamnya ditanam pepohonan, perdu, semak dan rerumputan yang dapat dikombinasikan dengan kreasi dari bahan lainnya. Umumnya dipergunakan untuk olah raga, bersantai, bermain dan sebagainya yang beorientasi pada kenyamanan.

Taman kota memiliki dua klasifikasi yaitu berupa taman aktif dan taman pasif. Taman aktif adalah taman yang memiliki fungsi sebagai tempat bermain, dengan dilengkapi oleh elemen-elemen pendukung taman seperti lampu, tempat bermain, dan lain sebagainya. Yang kedua adalah taman pasif, yaitu merupakan taman yang hanya memiliki fungsi estetika saja, sehingga kebanyakan untuk menjaga keindahan taman akan dipasang sebuah pagar di sepanjang sisi luar taman (Shvoong, 2008).

Taman kota pada awalnya memiliki fungsi utama yaitu memberikan kesempatan rekreasi bagi masyarakat kota, aktif maupun pasif serta memberikan efek visual dan psikologis yang indah dalam totalitas ruang kota. Dalam perkembangannya, taman kota tidak lagi terbatas untuk menampung kegiatan santai dan piknik saja, tetapi harus dapat menampung kegiatan-kegiatan lain secara maksimal seperti rekreasi aktif, olah raga, kegiatan kebudayaan, hiburan dan interaksi sosial. Karenanya, suatu taman kota memiliki

berbagai fungsi yakni ekologis, biologis, hidrologis, estetis, rekreasi dan sosial.

Menurut Karyono (2005), taman kota harus nyaman secara spasial atau keruangan, dimana warga kota dapat menggunakannya untuk aktivitas informal sehari-hari seperti istirahat, duduk, bermain dan lainnya. Untuk itu, perlu disediakan sarana atau prasarana untuk kebutuhan tersebut, misalnya bangku, ruang terbuka, toilet umum, dan lainnya. Taman kota juga perlu mempertimbangkan kenyamanan audial akibat kebisingan kota dengan penanaman tumbuhan yang dapat membantu mengurangi polusi suara kendaraan bermotor. Dari aspek termal, taman kota dipertimbangkan mampu mengurangi ketidaknyamanan termal yang diakibatkan oleh iklim setempat dan dari aspek kenyamanan visual, taman perlu ditata indah dan secara estetika baik.

Tabel 2. 3 Sintesis Pengertian Taman Kota

No.	Sumber	Deskripsi
1	Arifin & Nurhayati, 1996	<ul style="list-style-type: none"> - Taman kota merupakan sebidang lahan yang ditata sedemikian rupa, sehingga mempunyai keindahan, kenyamanan dan keamanan bagi pemiliknya atau penggunaanya. - Kota-kota di negara maju lebih mengutamakan taman kota untuk tujuan rekreasi dan sekaligus untuk menyegarkan kembali badan dan pikiran setelah bekerja lama dan terjadi kejenuhan. (✓)
3	Shvoong, 2008	- Taman aktif adalah taman yang memiliki fungsi sebagai tempat bermain, dengan dilengkapi oleh

No.	Sumber	Deskripsi
		elemen-elemen pendukung taman seperti lampu, tempat bermain, dan lain sebagainya. (✓)

Sumber: diolah dari Arifin & Nurhayati (1996), Djamal (2005), Shvoong (2008), dan Karyono (2005).

Dari kajian teori diatas, dapat disimpulkan bahwa jenis taman ada dua yaitu taman aktif dan taman pasif, namun dalam penelitian ini akan khusus membahas mengenai taman aktif. Taman aktif adalah taman yang memiliki fungsi sebagai tempat bermain, dengan dilengkapi oleh elemen-elemen pendukung taman seperti lampu, tempat bermain, dan lain sebagainya. Dari segi manfaat, dalam penelitian ini akan khusus membahas fungsi taman secara sosial yaitu taman dapat digunakan untuk aktivitas sehari-hari seperti istirahat, duduk, bermain dan aktivitas lainnya.

2.2.3. Taman Sebagai Ruang Publik

2.2.3.1. Pengertian Ruang Publik

Ruang publik adalah suatu ruang yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum sepanjang waktu dan tanpa dipungut biaya apapun (Danisworo, 2004). Sedangkan Baskoro Tedjo (2005) mendefinisikan bahwa ruang publik adalah suatu ruang yang netral dan terbuka untuk siapapun serta untuk berkegiatan dan berinteraksi sosial. Menurut Kusumawijaya (2004), ruang publik adalah suatu ruang yang membutuhkan kebersamaan terbuka (*publicness*) sebagai syaratnya, yang pada gilirannya akan membutuhkan suatu tingkat kesetaraan paling tidak dalam hal kesejahteraan ekonomi atau kesetaraan golongan sosial, tidak seperti *mall* yang hanya dapat dinikmati kaum menengah keatas.

Sedangkan menurut Lynch (1960), ruang publik adalah *nodes* dan *landmark* yang menjadi alat navigasi di dalam kota. *Nodes* sendiri memiliki arti sebagai titik pertemuan antara beberapa jalan yang ada di suatu kawasan sehingga membentuk suatu ruang tersendiri. *Nodes* ini juga merupakan suatu pusat kegiatan dimana masyarakat bertumpu di *nodes* ini. Sedangkan *landmark* memiliki arti sebagai citra suatu kawasan yang membirikan kesan terhadap kawasan tersebut. *Landmark* pada umumnya berupa struktur fisik yang mendominasi lingkungan sekitarnya, bentuknya dapat berupa gunung, bukit atau fisik buatan seperti menara, gedung, *sculpture*, kubah dan sebagainya.

Gagasan mengenai ruang publik kemudian mulai berkembang seiring dengan kekuatan *civil society*. Seorang filsuf Jerman, Jorgen Habermas, dipandang sebagai munculnya ide mengenai ruang publik (Sulfikar, 2010). Menurut Habermas (1962), ruang publik diartikan sebagai ruang bagi diskusi kritis yang terbuka bagi semua orang. Pada ruang publik ini, warga privat (*privat person*) berkumpul untuk membentuk sebuah publik publik dimana nalar publik ini akan diarahkan untuk mengawasi kekuasaan pemerintah dan kekuasaan negara. Ruang publik mengasumsikan adanya kebebasan berbicara dan berkumpul, pers bebas, dan hak secara bebas berpartisipasi dalam perdebatan politik dan pengambilan keputusan. Lebih lanjut, ruang publik dalam hal ini terdiri dari media informasi seperti surat kabar dan jurnal. Disamping itu, juga termasuk dalam ruang publik adalah tempat minum dan kedai kopi, balai pertemuan, serta ruang publik lain dimana diskusi sosio-politik berlangsung.

Ruang publik ditandai oleh tiga hal yaitu responsif, demokratis, dan bermakna. Responsif dalam arti ruang publik adalah ruang yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan

dan kepentingan luas. Demokratis, artinya ruang publik dapat digunakan oleh masyarakat umum dari berbagai latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya serta aksesibel bagi berbagai kondisi fisik manusia. Bermakna memiliki arti kalau ruang publik harus memiliki tautan antara manusia, ruang, dan dunia luas dengan konteks sosial.

Mall atau pusat-pusat perbelanjaan tidak akan pernah menjadi ruang publik utuh, meski belakangan ini tempat tersebut dijadikan sebagai lokasi bertemu, bertukar informasi, atau sekedar tempat rekreasi melepas kepenatan, mall tetap menampilkan wajah yang privat dimana orang yang ada disana cenderung berasal dari kalangan ekonomi tertentu. Tidak adanya kontak dan interaksi sosial sebagai prasyarat bagi penguatan kapital sosial merupakan alasan utama mengapa ruang publik tidak dapat tergantikan oleh mall atau pusat perbelanjaan.

Sementara itu, secara spasial ruang publik didefinisikan sebagai tempat dimana setiap orang memiliki hak untuk memasukinya tanpa harus membayar uang masuk atau uang lainnya. Ruang publik dapat berupa jalan (termasuk *pedestrian*), tanah perkerasan (*pavement*), *public squares*, dan taman (*park*). Hal ini berarti bahwa ruang terbuka hijau (*open space*) publik seperti jalan dan taman serta ruang terbuka non-hijau publik seperti tanah perkerasan (*plaza*) dan *public squares* dapat difungsikan sebagai ruang publik (Siahaan, 2010).

Menurut Siahaan (2010), perancangan dan pengembangan ruang publik merupakan hal yang signifikan untuk kota maupun perkotaan karena:

1. Ruang Publik Merupakan Konstruksi Sosial Dari Ruang

Ruang di sekitar kita, baik ruang tempat bermukim hingga ruang yang kita kunjungi ketika berpergian, merupakan bagian dari realitas sosial. Perilaku spasial yang ditentukan dan menentukan ruang sekitar kita merupakan bagian yang terintegrasi dengan eksistensi sosial kita.

2. Ruang Publik Menciptakan Batasan Spasial

Pembentukan batasan spasial menjadi prasyarat utama dalam perancangan kota (Cullen, 1971). Jalan dan ruang terbuka seperti lapangan menjadi huruf-huruf yang akan digunakan untuk membaca dan merancang ruang perkotaan (Krier, 1979). Menciptakan batasan ruang-ruang yang hidup dan aktif dilihat sebagai kondisi yang penting untuk keberhasilan penyediaan ruang publik. Hal ini menjadi sangat penting bagi perancangan kota untuk menciptakan ruang publik positif, dimana ruang dibatasi oleh bangunan, bukan dibatasi oleh apa yang tertinggal dari suatu pembangunan (Alexander et al, 1987).

3. Adanya Reintegrasi dari Pembagian Sosio-Spasial

Ruang publik menjadi mediator antara ruang privat yang mendominasi wilayah kota dan memainkan peran penting dalam pembagian sosio-spasial. Tanpa adanya proses mediasi, maka pergerakan spasial di dalam kota menjadi sangat terbatas. Sama seperti kondisi yang berkembang di abad pertengahan di kota-kota Mediterania dimana permukiman dipisahkan oleh dinding dan gerbang. Kondisi saat ini pun memperlihatkan banyaknya permukiman yang dijaga keamanannya serta jaringan jalan yang ada banyak dikotak-kotakkan dan dibatasi aksesnya.

4. Adanya Integrasi Kota Menuju Fragmentasi Fungsional

Pada Jaman modern, integrasi fungsional kota cenderung menghilang dan memudar. Perkembangan ukuran ruang kota telah membawa pada spesialisasi ruang, dimana terjadi pemisahan hubungan simbolis dan fungsional dari lingkungan publik dan privat. Teknologi transportasi telah memungkinkan masyarakat untuk hidup dan bekerja di luar kota serta ruang pusat kota dapat dihindari dari tingginya jumlah penduduk. Kemampuan untuk menjangkau seluruh ruang perkotaan telah mengurangi kontak fisik antara penduduk kota dan lingkungan terbangunnya, seperti yang telah berlangsung sepanjang sejarah (Sennett, 1994). Ruang publik kota cenderung menjadi ruang residual yang digunakan untuk parkir kendaraan atau untuk kegiatan pariwisata dan perdagangan. Lebih lanjut, sejumlah tempat di kota dibuka untuk publik dan dilihat sebagai milik publik, seperti restoran, museum, perpustakaan, dan bioskop. Tempat-tempat ini memegang peranan yang penting dan signifikan. Dengan cara yang sama seperti pusat perbelanjaan berfokus pada perdagangan dan restoran memiliki fungsi tertentu serta jam operasional yang dibatasi oleh aturan tersendiri.

Tabel 2. 4 Sintesis Pengertian Ruang Publik

No.	Sumber	Deskripsi
1	Danisworo, 2004	Ruang publik adalah suatu ruang yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum sepanjang waktu dan tanpa dipungut biaya apapun.

No.	Sumber	Deskripsi
2	Baskoro Tedjo, 2005	Ruang publik adalah suatu ruang yang netral dan terbuka untuk siapapun serta untuk berkegiatan dan berinteraksi sosial.
3	Kusumawijaya, 2004	Ruang publik adalah suatu ruang yang membutuhkan kebersamaan terbuka (<i>publicness</i>) sebagai syaratnya, yang pada gilirannya akan membutuhkan suatu tingkat kesetaraan paling tidak dalam hal kesejahteraan ekonomi atau kesetaraan golongan sosial, tidak seperti <i>mall</i> yang hanya dapat dinikmati kaum menengah keatas.
4	Lynch, 1960	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang publik adalah <i>nodes</i> dan <i>landmark</i> yang menjadi alat navigasi di dalam kota. - <i>Nodes</i> sendiri memiliki arti sebagai titik pertemuan antara beberapa jalan yang ada di suatu kawasan sehingga membentuk suatu ruang tersendiri. <i>Nodes</i> ini juga merupakan suatu pusat kegiatan dimana masyarakat bertumpu di <i>nodes</i> ini. - Sedangkan <i>landmark</i> memiliki arti sebagai citra suatu kawasan yang membirikan kesan terhadap kawasan tersebut.

No.	Sumber	Deskripsi
5	Habermas, 1962	- Ruang publik mengasumsikan adanya kebebasan berbicara dan berkumpul, pers bebas, dan hak secara bebas berpartisipasi dalam perdebatan politik dan pengambilan keputusan.
6	Siahaan, 2010	- Secara spasial ruang publik didefinisikan sebagai tempat dimana setiap orang memiliki hak untuk memasukinya tanpa harus membayar uang masuk atau uang lainnya.

Sumber: diolah dari Danisworo (2004), Baskoro Tedjo (2005), Kusumawijaya (2004), Lynch (1960), Habermas (1962), dan Siahaan (2010).

Dari tinjauan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa ruang publik adalah suatu ruang yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum sepanjang waktu dan tanpa dipungut biaya apapun yang gunanya untuk berkegiatan dan berinteraksi sosial. Ruang publik memiliki kesetaraan dalam hal kesejahteraan ekonomi atau kesetaraan golongan sosial. Ruang publik merupakan titik temu antara pusat kegiatan dan memiliki citra di dalamnya. Habermas (1962) merupakan penggagas munculnya ruang public menyatakan bahwa ruang public dapat berupa adalah tempat minum dan kedai kopi, balai pertemuan, serta ruang publik lain dimana diskusi sosio-politik berlangsung. Dalam penelitian ini akan membahas salah satu bentuk ruang publik berupa taman kota.

2.2.3.2. Kriteria Ruang Publik Ideal

Menurut Buletin Penataan Ruang dari Dirjen Tata Ruang Kementrian Agraria dan Tata Ruang edisi Juli-Agustus Tahun 2010 dengan judul “Ruang Publik: Antara Harapan dan Kenyataan” karya Ir. James Siahaan, MA, ada beberapa kriteria agar suatu ruang publik dikatakan ideal. Berikut ini adalah kriteria-kriteria tersebut.

a) *Image and Identity*

Berdasarkan sejarah, ruang terbuka adalah pusat dari aktivitas masyarakat dan secara tradisional membentuk identitas dari suatu kota. Hal ini dapat dilihat dari bentuk dan ukurannya yang paling menonjol dari bangunan yang ada berdekatan dengannya.



Gambar 2. 4 Kondisi Ruang Terbuka di Copenhagen, Denmark

Sumber: Buletin Penataan Ruang Dirjen Tata Ruang “Ruang Publik: Antara Harapan dan Kenyataan”

b) *Attractions and Destinations*

Ruang terbuka memiliki tempat-tempat yang kecil yang di dalamnya memiliki suatu daya tarik tertentu yang memikat orang banyak, misalkan kafetaria, air mancur, atau patung.



Gambar 2. 5 Kondisi Ruang Terbuka di Ghirardelli Square, San Fransisco

Sumber: Buletin Penataan Ruang Dirjen Tata Ruang “Ruang Publik: Antara Harapan dan Kenyataan”

c) *Ketenangan (Amenities)*

Ruang terbuka seharusnya memiliki bentuk ketenangan yang membuat orang merasa nyaman bagi yang menggunakannya. Penempatan ruang terbuka dapat menentukan bagaimana orang memilih untuk menggunakan suatu lokasi. Selain itu, ruang terbuka menjangkau seluruh umur dari anak-anak hingga orang dewasa.



Gambar 2. 6 Kondisi Ruang Terbuka di Rockefeller Center, New York

Sumber: Buletin Penataan Ruang Dirjen Tata Ruang “Ruang Publik: Antara Harapan dan Kenyataan”

d) *Flexible Design*

Ruang terbuka digunakan sepanjang hari, dari pagi, siang, dan malam. Untuk merespon kondisi ini ruang terbuka menyediakan panggung-panggung yang mudah untuk ditarik keluar-masuk, mudah dibongkar pasang, dan mudah dipindahkan dari satu tempat ke tempat yang lainnya.



Gambar 2. 7 Kondisi Ruang Terbuka di Tennis on the square, Copenhagen, Denmark

Sumber: Buletin Penataan Ruang Dirjen Tata Ruang “Ruang Publik: Antara Harapan dan Kenyataan”

e) *Seasonal Strategy*

Keberhasilan ruang terbuka bukan hanya fokus pada salah satu desain saja, atau pada strategi manajemennya. Tetapi dengan memberikan tampilan yang berubah-ubah yang berbeda dari satu musim ke musim lainnya.



Gambar 2. 8 Kondisi Ruang Terbuka di Pasar Liburan di New York's Union Square

Sumber: Buletin Penataan Ruang Dirjen Tata Ruang "Ruang Publik: Antara Harapan dan Kenyataan"

f) Akses

Ruang terbuka memiliki kedekatan dan kemantapan aksesibilitas, mudah dijangkau dengan jalan kaki, kedekatan dengan jalan besar, tidak dilalui kendaraan padat, atau kendaraan yang lewat dengan kecepatan lambat.



Gambar 2. 9 Kondisi Ruang Terbuka di Ana, Madrid, Spanyol

Sumber: Buletin Penataan Ruang Dirjen Tata Ruang “Ruang Publik: Antara Harapan dan Kenyataan”

Sedangkan menurut PPS (*Project for Public Spaces*) (2007), suatu organisasi *nonprofit* dari New York yang bergerak di bidang perencanaan dan perancangan ruang publik, menyatakan bahwa ruang publik yang baik adalah tempat dimana suatu perayaan diadakan, interaksi sosial dan ekonomi terjadi serta terjadinya percampuran budaya yang berbeda. PPS telah mengevaluasi ribuan ruang publik di seluruh dunia dan menemukan bahwa untuk menjadikan ruang publik yang sukses, ruang publik memiliki empat kriteria yaitu:

1. Ruang publik dapat diakses dengan mudah
2. Orang-orang dapat terlibat dalam kegiatan yang ada di dalamnya
3. Ruang yang nyaman dan memiliki citra yang baik
4. Tempat orang-orang dapat bersosialisasi

Berikut ini adalah diagram gambar mengenai kriteria suatu ruang terbuka dapat dikatakan baik atau ideal. Kriteria tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 2. 10 Kriteria Ruang Terbuka Sukses

Sumber: <http://www.pps.org/reference/grplacefeat/>

Pusat lingkaran pada diagram adalah suatu ruang publik seperti sudut jalan, taman bermain maupun plaza di luar bangunan. Ruang publik tersebut dapat dievaluasi tingkat idealnya melalui empat kriteria yaitu *sociability*, *uses & activities*, *comfort & image* serta *access & linkages*. Di luar kriteria empat utama tersebut adalah sejumlah aspek intuitif atau kualitatif yang digunakan untuk menilai kualitas ruang publik, sedangkan di lingkaran luar berikutnya menunjukkan

aspek kuantitatif yang dapat diukur dengan statistik atau penelitian. Penjelasan lebih mendetail adalah sebagai berikut.

1. *Acces and Linkages*

Aksesibilitas dapat dinilai baik melalui bentuk visual dan fisiknya. Sebuah ruang publik yang sukses adalah ruang publik yang mudah dicapai dan dapat dilihat dari jarak yang cukup jauh maupun dekat. Adanya deretan toko di sepanjang jalan menuju ruang publik lebih menarik dan lebih aman untuk dilalui daripada sepanjang jalan berisi dinding kosong atau tanah kosong. Di dalam *acces & linkages* sendiri terdapat sub kriteria kualitatif berupa:

- Keberlanjutan
- Terasa dekat
- Memiliki keterkaitan dengan ruang lain
- Menarik dan dapat dibaca
- Nyaman bagi pejalan kaki
- Cocok lokasinya
- Akses mudah

Selain itu terdapat sub kriteria untuk menilai kesuksesan ruang publik menggunakan aspek kuantitatif atau yang dapat diukur melalui statistic maupun penelitian. Sub kriteria tersebut antara lain adalah sebagai berikut.

- Data lalu lintas
- *Mode Splits*
- Penggunaan transit
- Aktivitas pejalan kaki
- Pola parkir

2. *Comfort and Image*

Kenyamanan termasuk persepsi mengenai keselamatan, kebersihan dan ketersediaan tempat duduk. Keselamatan adalah perasaan aman jika mengunjungi ruang publik tanpa adanya rasa terancam. Kebersihan lingkungan juga memberikan efek terhadap tingkat kenyamanan, jika lingkungan bersih maka akan membuat ruang publik tersebut menjadi nyaman. Ketersediaan tempat duduk sangat penting guna memberikan orang pilihan untuk duduk dimana mereka inginkan. Di dalam *comfort & image* sendiri terdapat sub kriteria kualitatif berupa:

- Keamanan
- Kebersihan
- *Green*
- Nyaman bagi pejalan kaki
- Nyaman untuk duduk
- Spiritual
- Memikat (*charming*)
- Menarik (*attractive*)
- Bersejarah

Selain itu terdapat sub kriteria untuk menilai kesuksesan ruang publik menggunakan aspek kuantitatif atau yang dapat diukur melalui statistic maupun penelitian. Sub kriteria tersebut antara lain adalah sebagai berikut.

- Statistik kriminalitas
- Tingkat sanitasi
- Kondisi bangunan
- Data mengenai lingkungan

3. *Uses and Activities*

Aktivitas merupakan kunci dari menciptakan suatu citra di ruang publik. Memiliki sesuatu untuk dilakukan memberi

orang alasan untuk datang ke tempat tersebut dan akan berkeinginan untuk kembali lagi. Ketika tidak ada aktivitas yang dilakukan, ruang publik akan kosong dan umumnya menandakan bahwa ada sesuatu yang salah. Semakin banyak kegiatan membuat masyarakat memiliki kesempatan untuk berpartisipasi.

Adanya keseimbangan yang baik antara pria dan wanita, orang berbagai usia kapanpun waktunya tetap ramai juga membuat ruang publik semakin sukses. Sebuah ruang yang digunakan bersama akan lebih baik daripada digunakan secara sendiri, karena dapat diartikan bahwa ada tempat bagi orang-orang untuk bersosialisasi. Satu hal yang paling penting untuk menentukan keberhasilan ruang publik adalah seberapa baik ruang tersebut dikelola. Di dalam *uses & activities* sendiri terdapat sub kriteria kualitatif berupa:

- *Fun* atau kesenangan
- Aktif
- Vital
- Spesial
- Nyata
- Bermanfaat
- Segala kalangan
- Perayaan
- Kegiatan yang berkelanjutan

Selain itu terdapat sub kriteria untuk menilai kesuksesan ruang publik menggunakan aspek kuantitatif atau yang dapat diukur melalui statistic maupun penelitian. Sub kriteria tersebut antara lain adalah sebagai berikut.

- Jumlah pemilik bisnis lokal
- Pola penggunaan lahan
- Nilai properti

- Tingkat persewaan
- Penjualan di retail

4. *Sociability*

Kriteria ini merupakan kriteria yang sulit untuk dicapai, namun sekali dapat dicapai akan membuat suatu ruang publik memiliki makna yang kuat. Ketika orang melihat teman-teman, bertemu dan menyapa kenalan mereka, serta merasa nyaman berinteraksi dengan orang asing, akan membuat orang cenderung merasakan lebih kuat mengenai ruang publik tersebut. Orang akan merasa lebih nyaman berada di ruang publik tersebut dimana terdapat berbagai komunitas yang membantu perkembangan kegiatan sosial yang sesuai keinginannya. Di dalam *sociability* sendiri terdapat sub kriteria kualitatif berupa:

- Keanekaragaman
- Efek menjaga
- Kooperatif
- Ramah
- Kebanggaan
- *Friendly*
- Interaktif
- *Welcoming*

Selain itu terdapat sub kriteria untuk menilai kesuksesan ruang publik menggunakan aspek kuantitatif atau yang dapat diukur melalui statistik maupun penelitian. Sub kriteria tersebut antara lain adalah sebagai berikut.

- Jumlah pengunjung, wanita, anak-anak dan orang tua
- Jaringan sosial
- Kegiatan sukarela

- Penggunaan di malam hari
- Kehidupan jalan

Menurut Carr (1992), ruang publik yang bisa berfungsi optimal untuk kegiatan publik bagi komunitasnya, biasanya mempunyai ciri-ciri berupa:

1. Merupakan lokasi yang strategis/ sibuk, mempunyai akses yang bagus secara visual dan fisik.
2. Ruang yang merupakan bagian dari suatu jalur (jalur sirkulasi).
3. Mempunyai tempat untuk duduk-duduk antara lain berupa anak-anak tangga dan bangku taman.

Carr (1992) juga menyatakan bahwa ruang publik akan memiliki peran yang baik jika mempunyai unsur sebagai berikut.

1. Kenyaman

Kenyamanan merupakan salah satu syarat mutlak keberhasilan ruang publik. Lama tinggal seseorang berada di ruang publik dapat dijadikan tolok ukur kenyamanan tidaknya suatu ruang publik. Dalam hal ini kenyamanan ruang publik antara lain dipengaruhi oleh : kenyamanan lingkungan berupa perlindungan dari pengaruh alam seperti sinar matahari, angin, dan kenyamanan fisik yang berupa ketersediaannya fasilitas penunjang yang cukup seperti tempat duduk serta kenyamanan secara sosial dan psikologi.

2. Relaksasi

Relaksasi merupakan aktivitas yang erat hubungannya dengan kenyamanan secara psikologi. Suasana santai dapat dicapai jika badan dan pikiran dalam kondisi sehat dan senang. Kondisi ini dapat

dibentuk dengan menghadirkan unsur-unsur alam seperti tanaman/ pohon dan air.

3. Aktivitas Pasif

Aktivitas ini sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungannya. Kegiatan pasif dapat dilakukan dengan cara duduk-duduk atau berdiri melihat aktivitas yang terjadi disekelilingnya berupa pemandangan yang berupa taman, air mancur, patung atau karya seni lainnya.

4. Aktivitas Aktif

Suatu ruang publik dikatakan berhasil jika dapat mewadahi aktivitas kontrak/ interaksi antar anggota masyarakat (teman, keluarga atau orang asing) dengan baik. Selanjutnya menurut Darmawan (2003), berpendapat bahwa ruang publik yang menarik akan selalu dikunjungi oleh masyarakat luas dengan berbagai tingkat kehidupan sosial-ekonomi-etnik, tingkat pendidikan, umur dan motivasi atau tingkat kepentingan yang berlainan.

5. Penemuan (*Discovery*)

Pengalaman dalam mengunjungi suatu ruang publik menjadi hal penting yang harus dipertimbangkan. Diharapkan pengunjung dapat melakukan suatu eksplorasi di dalamnya.

Carr (1992) juga menyatakan bahwa terdapat tiga nilai penting yang membuat ruang publik menjadi sukses. Tiga nilai utama yang seharusnya dimiliki oleh ruang publik agar menjadi ruang publik yang sukses adalah sebagai berikut.

1. Ruang yang responsif

Ruang publik di desain dan diatur untuk melayani kebutuhan pemakainya. Selain itu, ruang publik menjadi suatu tempat menemukan hal-hal baru

akan dirinya atau orang lain. Pada ruang publik masyarakat juga dapat menemukan ide-ide baru, sehingga dapat dikatakan sebagai tempat mencari inspirasi.

2. Ruang yang demokratis

Ruang publik harus dapat melindungi hak-hak kelompok pemakainya. Ruang publik dapat dipakai oleh semua kelompok dan memberikan kebebasan bertindak bagi pemakainya sehingga untuk sementara mereka dapat memiliki ruang publik tersebut.

3. Ruang yang mempunyai arti atau makna

Ruang publik harus dapat memberikan pemakainya berhubungan kuat dengan ruang publik itu sendiri, kehidupan pribadinya, dan dunia yang lebih luas. Ruang publik yang memberikan arti seperti ini akan membuat masyarakat selalu ingin berkunjung lagi.

Tabel 2. 5 Sintesis Kriteria Ruang Publik Ideal

No.	Sumber	Deskripsi
1	Siahaan, 2010	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Image and Identity</i> - <i>Attractions and Destinations (✓)</i> - <i>Ketenangan (Amenities)</i> - <i>Flexible Design</i> - <i>Seasonal Strategy</i> - <i>Akses (✓)</i>
2	PPS (<i>Project for Public Spaces</i>), 2007	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Acces and Linkages</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Intangible:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Keberlanjutan (frekuensi kunjungan) (✓) • Terasa dekat • Memiliki keterkaitan dengan ruang lain • Menarik dan dapat dibaca • Nyaman bagi pejalan kaki • Cocok lokasinya • Akses mudah (✓) ▪ <i>Measurement</i> <ul style="list-style-type: none"> • Data lalu lintas • <i>Mode Splits</i> • Penggunaan transit • Aktivitas pejalan kaki • Pola perparkiran - <i>Comfort and Image</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Intangible:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Keamanan • Kebersihan

No.	Sumber	Deskripsi
		<ul style="list-style-type: none"> • Green • Nyaman bagi pejalan kaki • Nyaman untuk duduk • Spiritual • Memikat (<i>charming</i>) • Menarik (<i>attractive</i>) • Bersejarah ▪ <i>Measurement</i> <ul style="list-style-type: none"> • Statistik kriminalitas • Tingkat sanitasi • Kondisi bangunan • Data mengenai lingkungan • Pola perparkiran - <i>Uses and Activities</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Intangible:</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Fun</i> atau kesenangan • Aktif • Vital • Spesial • Nyata • Bermanfaat • Segala kalangan (✓) • Perayaan • Kegiatan yang berkelanjutan (frekuensi kunjungan) (✓) ▪ <i>Measurement</i> <ul style="list-style-type: none"> • Jumlah pemilik bisnis lokal

No.	Sumber	Deskripsi
		<ul style="list-style-type: none"> • Pola penggunaan lahan • Nilai properti • Tingkat persewaan • Penjualan di retail - <i>Sociability</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Intangible:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Keanekaragaman aktifitas (✓) • Efek menjaga • Kooperatif • Ramah • Kebanggaan • <i>Friendly</i> • Interaktif • <i>Welcoming</i> ▪ <i>Measurement</i> <ul style="list-style-type: none"> • Jumlah pengunjung, wanita, anak-anak dan orang tua (✓) • Jaringan sosial / interaksi sosial (✓) • Kegiatan sukarela • Waktu kunjungan (✓) • Kehidupan jalan
3	Carr, 1992	<ul style="list-style-type: none"> - Akses mudah (✓) - Fasilitas tempat duduk - Merupakan bagian dari suatu jalur - Kenyamanan (✓)

No.	Sumber	Deskripsi
		<ul style="list-style-type: none"> - Relaksasi - Aktivitas pasif (✓) - Aktivitas aktif (✓) - Penemuan (<i>Discovery</i>) - Ruang yang responsif - Ruang yang demokratis - Ruang yang memiliki arti atau makna
4	Lynch, 1960	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang publik adalah <i>nodes</i> dan <i>landmark</i> yang menjadi alat navigasi di dalam kota. - <i>Nodes</i> sendiri memiliki arti sebagai titik pertemuan antara beberapa jalan yang ada di suatu kawasan sehingga membentuk suatu ruang tersendiri. <i>Nodes</i> ini juga merupakan suatu pusat kegiatan dimana masyarakat bertumpu di <i>nodes</i> ini. - Sedangkan <i>landmark</i> memiliki arti sebagai citra suatu kawasan yang membirikan kesan terhadap kawasan tersebut.
5	Habermas, 1962	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang publik mengasumsikan adanya kebebasan berbicara dan berkumpul, pers bebas, dan hak secara bebas berpartisipasi dalam perdebatan politik dan pengambilan keputusan. - Yang termasuk dalam ruang publik adalah tempat minum dan kedai kopi, balai pertemuan, serta ruang publik lain dimana diskusi sosio-politik berlangsung.

Sumber: diolah dari Siahaan, (2010), PPS (Project for Public Spaces) (2007), Carr (1992), Lynch (1960), Habermas (1962), dan Siahaan (2010).

Dari kajian teori diatas, dapat disimpulkan bahwa Secara spasial ruang publik didefinisikan sebagai tempat dimana setiap orang memiliki hak untuk memasukinya tanpa harus membayar uang masuk atau uang lainnya. Dimana ruang publik memiliki bentuk salah satunya berupa taman kota. Kesuksesan suatu ruang publik dapat dilihat melalui kriteria tak terukur (*intangible*) dan yang dapat diukur (*measurement*).

2.2.3.4. Pengertian Interaksi Sosial

Pengertian Interaksi sosial menurut Bonner (dalam Ali, 2004) merupakan suatu hubungan antara dua orang atau lebih individu, dimana kelakuan individu mempengaruhi, mengubah atau mempengaruhi individu lain atau sebaliknya. Interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial dinamis yang menyangkut hubungan antar individu, individu dan kelompok, maupun antar kelompok.

Menurut Tim Sosiologi (2002), ada empat ciri-ciri interaksi sosial, antara lain adalah jumlah pelakunya lebih dari satu orang, terjadinya komunikasi diantara pelaku melalui kontak sosial, mempunyai maksud dan tujuan yang jelas, serta dilaksanakan melalui suatu pola sistem sosial tertentu. Sedangkan menurut Maryati dan Suryawati (2003), interaksi sosial dapat dibagi menjadi 3 macam antara lain:

1. Interaksi antara individu dan individu

Dalam hubungan ini bisa terjadi interaksi positif ataupun negatif. Interaksi positif, jika jika hubungan yang terjadi saling menguntungkan. Interaksi negatif, jika hubungan timbal balik merugikan satu pihak atau keduanya (bermusuhan).

2. Interaksi antara individu dan kelompok

Interaksi ini pun dapat berlangsung secara positif maupun negatif. Bentuk interaksi sosial individu

dan kelompok bermacam - macam sesuai situasi dan kondisinya.

3. Interaksi sosial antara kelompok dan kelompok

Interaksi sosial kelompok dan kelompok terjadi sebagai satu kesatuan bukan kehendak pribadi. Misalnya, kerja sama antara dua perusahaan untuk membicarakan suatu proyek.

Menurut Light, Keller dan Callhoun (1989), bentuk sosialisasi dapat dibedakan menjadi seperti di bawah ini:

1. Sosialisasi Primer

Adalah sosialisasi pada tahap-tahap awal kehidupan seseorang sebagai manusia. Berger dan Luckman menjelaskan sosialisasi primer sebagai sosialisasi pertama yang dijalani individu semasa kecil, di mana dia belajar menjadi anggota masyarakat. Hal itu dipelajarinya dalam keluarga. Sosialisasi primer akan mempengaruhi seorang anak untuk dapat membedakan dirinya dengan orang lain yang berada di sekitarnya, seperti ayah, ibu, kakak, dan adik.

2. Sosialisasi Sekunder

Adalah proses berikutnya yang memperkenalkan individu ke dalam lingkungan di luar keluarganya, seperti sekolah, lingkungan bermain, dan lingkungan kerja, teman, sesama anggota klub maupun kelompok sosial yang ada di dalam masyarakat.

Interaksi sosial juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang membutuhkan kehadiran orang lain (Zhang dan Lawson, 2009). Kegiatan interaksi ini dapat berupa perbincangan santai, bertatap muka, kegiatan suatu perkumpulan, maupun anak-anak bermain di taman.

Tabel 2. 6 Sintesis Pengertian Interaksi Sosial

No.	Sumber	Deskripsi
1	Bonner (dalam Ali, 2004)	Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua orang atau lebih individu, dimana kelakuan individu mempengaruhi, mengubah atau mempengaruhi individu lain atau sebaliknya. (✓)
2	Tim Sosiologi, 2002	<ul style="list-style-type: none"> - Jumlah pelakunya lebih dari satu orang. - Terjadinya komunikasi diantara pelaku melalui kontak sosial. - Mempunyai maksud dan tujuan yang jelas. - Dilaksanakan melalui suatu pola sistem sosial tertentu. (✓)
3	Maryati dan Suryawati, 2003	<ul style="list-style-type: none"> - Interaksi antara individu dan individu - Interaksi antara individu dan kelompok - Interaksi sosial antara kelompok dan kelompok (✓)
4	Light, Keller dan Callhoun , 1989	<ul style="list-style-type: none"> - Sosialisasi Primer - Sosialisasi Sekunder
5	Zhang dan Lawson, 2009	Interaksi sosial juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang membutuhkan kehadiran orang lain seperti perbincangan santai, bertatap muka, kegiatan suatu perkumpulan, maupun anak-anak

No.	Sumber	Deskripsi
		bermain di taman. (✓)

Sumber: diolah dari Bonner (dalam Ali, 2004), Tim Sosiologi (2002), Maryati dan Suryawati (2003), Light, Keller dan Callhoun (1989), dan Zhang dan Lawson (2009).

Dari kajian teori diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua orang atau lebih individu, dimana kelakuan individu mempengaruhi, mengubah atau mempengaruhi individu lain atau sebaliknya. Inetraksi yang terjadi adalah hubungan sosial dinamis yang menyangkut hubungan antar individu, individu dan kelompok, maupun antar kelompok. Dalam penelitian ini akan khusus membahas mengenai sosialisasi sekunder yaitu proses pengenalan individu ke dalam lingkungan di luar keluarganya, seperti sekolah, lingkungan bermain, dan lingkungan kerja, teman, sesama anggota klub maupun kelompok sosial yang ada di dalam masyarakat. Interaksi sosial ini dapat berlangsung seperti di taman.

2.2.3.5. Taman sebagai Ruang Sosial

Melalui interaksi sosial yang diakomodasi oleh ruang publik akan terjadi suatu pembelajaran antara manusia satu dengan yang lainnya, komunitas satu dengan komunitas lainnya. Proses ini akan berlangsung terus menerus sehingga akan menanamkan kesadaran warga untuk menerima konsekuensi hidup dikota yaitu heterogenitas yang tinggi. Maka, dengan adanya interaksi sosial ini akan menciptakan kohesi sosial. Arnberger dan Eder (2012) memaknai kohesi sosial ini sebagai kelekatan komunitas.

Peters, Erlands, dan Bujis (2010) menyebutkan bahwa faktor utama yang membentuk kohesi sosial melalui ruang

terbuka publik adalah karakteristik yang inklusif, dapat dimasuki oleh orang lintas etnis maupun tanpa perbedaan status sosial-ekonomi. Kohesi sosial terstimulasi tidak harus dengan interaksi sosial yang intensif, formal dan tersruktur dengan orang atau kelompok yang sudah dikenal, melainkan dapat dimulai dengan interaksi sosial yang bersifat informal dan sepintas lalu (*cursory*), misalnya dengan cara mengobrol singkat atau sekedar dengan sapaan. Kohesi sosial juga mencakup perasaan kebersamaan (*sense of belonging*), kepercayaan sosial (*social trust*), dan kerjasama timbal balik (*generalized reciprocity and cooperation*) serta keharmonisan sosial (*social harmony*) (Harpham, Grant & Thomas, 2002).

Tabel 2. 7 Sintesis Pengertian taman sebagai Ruang Sosial

No.	Sumber	Deskripsi
1	Arnberger dan Eder, 2012	Melalui interaksi sosial yang diakomodasi oleh ruang publik akan terjadi suatu pembelajaran antara manusia satu dengan yang lainnya, komunitas satu dengan komunitas lainnya. Proses ini akan berlangsung terus menerus sehingga akan menanamkan kesadaran warga untuk menerima konsekuensi hidup dikota yaitu heterogenitas yang tinggi. Maka, dengan adanya interaksi sosial ini akan menciptakan kohesi sosial.
2	Peters, Erlands, dan Bujis, 2010	Faktor utama yang membentuk kohesi sosial melalui ruang terbuka publik adalah karakteristik yang inklusif, dapat

No.	Sumber	Deskripsi
		dimasuki oleh orang lintas etnis maupun tanpa perbedaan status sosial-ekonomi.
3	Harpham, Grant & Thomas, 2002	Kohesi sosial terstimulasi tidak harus dengan interaksi sosial yang intensif, formal dan tersruktur dengan orang atau kelompok yang sudah dikenal, melainkan dapat dimulai dengan interaksi sosial yang bersifat informal dan sepintas lalu (<i>cursory</i>)

Sumber: diolah dari Arnberger dan Eder (2012), Peters, Erlands, dan Buji (2010), dan Harpham, Grant & Thomas (2002).

Dari kajian tori diatas, dapat disimpulkan bahwa ruang terbuka hijau sebagai ruang publik memiliki fungsi sebagai tempat berinteraksi masyarakat yang menyebabkan kohesi sosial. Kohesi sosial adalah kemampuan suatu kelompok masyarakat untuk menyatu, dalam hal ini adalah percampuran lintas etnis maupun tanpa melihat perbedaan sosial-ekonomi.

2.2.4. Teori Urban Experience

Menurut Currant (1983), urban experience adalah eksperiensi kolektif (pengguna kota) dari tempat-tempat dan ruang-ruang (dalam kota) yang disusun sebagai penghubung (*linkage*) antar manusia kota dan untuk interaksi sosial mereka. Dalam *urban experience* pengguna kota pada dasarnya mengalami, memaknai, dan memanfaatkan bentuk dan ruang kotanya.

Faktor utama dalam *urban experience* adalah bagaimana pengguna ruang kota mempersepsikan dan menginterpretasikan bentuk bentuk visual yang menyediakan

konteks fisikal bagi domain publik (psikologi lingkungan). Dalam hal ini, adanya interaksi antara lingkungan binaan dan perilaku manusia akan berpengaruh dalam terbentuknya *urban experience* bagi pengguna ruang.

Psikologi lingkungan adalah ilmu yang mempelajari relasi antara perilaku dengan konteks lingkungan tempat perilaku tersebut berlangsung. Perilaku mencakup tindakan nyata (*overt acts*) dan tindakan tersembunyi (*covert acts*), termasuk didalamnya pikiran, emosi, keinginan, motivasi dan sebagainya (Baum, dalam Elyacoubi, 1999). Lingkungan yang dimaksud disini merujuk pada “*Physical Surroundings*” atau lingkungan fisik sekitar. Perilaku adalah suatu cara melakukan sebuah peran (*roles*) dalam suatu system aktivitas (*activity system*) (Heimsath, 1977).

Teori terbentuknya perilaku menurut Kurt Lewin (1951) dalam Porteous (1977) adalah perilaku yang terbentuk dengan stimulus yang muncul dari dalam diri/internal (*self-generated*) dan stimulus yang datang dari eksternal atau berdasarkan fasilitas yang disediakan lingkungan bina.



Gambar 2. 11 Profil Masyarakat Kota

Sumber: Mata Kuliah Sosiologi Perkotaan PWK ITS, 2016



Gambar 2. 12 Profil Masyarakat Kota, Gaya Hidup dan Preferensi terhadap Tataan Ruang Kota

Sumber: Mata Kuliah Sosiologi Perkotaan PWK ITS, 2016

2.3. Sintesis Tinjauan Pustaka

Berdasarkan hasil kajian teori yang memiliki hubungan dengan penelitian ini, maka dapat ditarik indikator penelitian yang kemudian oleh peneliti ditentukan variabel-variabel yang sesuai dengan kondisi eksisting yang digunakan untuk mencapai sasaran setiap penelitian. Beberapa hasil kajian teori mengenai ruang sosial akan dikelompokkan menggunakan teori *urban experience*. Teori *urban experience* mengelompokkan variabel berdasarkan stimulus yang muncul dari internal pengunjung (*self-generated*) dan faktor eksternal pengunjung (lingkungan bina) yang mempengaruhi pengunjung dalam menggunakan Taman Bungkul. Adapun hasil sintesa kajian pustaka antara lain sebagai berikut.

Tabel 2. 8 Sintesis Tinjauan Pustaka

Stimulus	Indikator	Variabel	Parameter
Internal	Aktivitas pengunjung	Jenis kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> - Melihat-lihat - Makan - Bercengkrama - Jalan-jalan - Belajar - Berkumpul dengan komunitas
		Frekuensi	<ul style="list-style-type: none"> - Jarang: 1 – 2 kali, - Luamyan: 3 – 4 kali, - Sering: lebih dari 4 kali
		Pasangan interaksi	<ul style="list-style-type: none"> - Individu dengan individu - Individu dengan kelompok - Kelompok dengan kelompok
Eksternal	Aktivitas pengunjung	Lokasi aktivitas	<ul style="list-style-type: none"> - Playground - Plaza Area - Jogging Track - Jalan - Trotoar - Sentra kuliner - Extreme Sport
Internal	Demografi pengunjung	Usia	<ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak : 5-16 tahun - Remaja : 17-25 tahun - Dewasa : 26-45 tahun - Lansia : 46-65 tahun - Manula : 65 keatas (Depkes RI, 2009)
		Jenis kelamin	<ul style="list-style-type: none"> - Pria - Wanita
		Tingkat pendapatan	<ul style="list-style-type: none"> - Kelas atas : Diatas Rp 6.000.000,00 - Tipe kelas menengah : Rp 2.600.000,00 – Rp 6.000.000,00 - Tipe kelas bawah :

Stimulus	Indikator	Variabel	Parameter
			Kurang dari Rp 2.600.000,00 (fiskal.co.id)
Eksternal	Aksesibilitas	Waktu tempuh dari asal	- Dekat : Kurang dari 30 menit atau - Sedang : 30 menit - Jauh : Lebih dari 30 menit
		Pilihan moda	- Sepeda - Motor - Mobil, dsb
Eksternal	Kenyamanan	Visual	Kriteria keindahan: 1. Indah 2. Biasa 3. Jelek

Sumber: Kajian Pustaka, 2016

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan dasar dalam menuntun sebuah penelitian dalam memperoleh bentuk berupa langkah-langkah dalam penelitian yang dilakukan. Pada bab metodologi penelitian, akan dibahas mengenai metode berupa langkah-langkah penelitian seperti pendekatan penelitian, jenis penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis.

3.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan rasionalistik yang merupakan sebuah pendekatan berdasarkan asumsi bahwa ilmu berasal dari pemahaman intelektual yang dibangun atas kemampuan berargumen secara logis dengan metode indeksikalitas dan komparatif. Pendekatan rasionalistik digunakan karena sumber data berasal dari fakta empiris. Dalam penelitian ini pendekatan rasionalistik digunakan untuk mendapatkan hasil penelitian yang dapat digunakan sebagai dasar penarikan kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian yang disesuaikan dengan landasan teori dan diharapkan dapat bersifat kebenaran umum maupun prediksi.

Konsep teoritik digunakan sebagai konsep dasar dalam penelitian yang berhubungan dengan identifikasi jenis kegiatan di wilayah penelitian dan keterkaitannya dengan penggunaan ruang publik yang memiliki citra tersendiri serta untuk mengetahui komponen atau faktor-faktor apa saja yang

membuat Taman Bungkul bisa menjadi ruang sosial yang sukses. Dimana selanjutnya konsep teoritik ini digunakan sebagai perumusan variabel yang valid sebagai kriteria dalam merumuskan kriteria pengembangan Taman Bungkul Kota Surabaya sebagai ruang sosial. Penelitian ini berupa penelitian deskriptif yang berarti membuat deskripsi secara sistematis, faktual dan aktual mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat suatu ruang publik.

3.2. Jenis Penelitian

Penelitian kuantitatif dan kualitatif dengan metode deskriptif, peneliti menggunakan jenis penelitian ini karena jenis kualitatif sebagai prosedur penelitian yang akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan yang berasal dari orang dan sesuatu yang diamati, diaman hal tersebut bertujuan untuk mengenal lingkungan penelitian dan dapat terjun langsung ke lapangan. Penelitian ini merupakan penelitaian deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang sifatnya umum terhadap kenyataan sosial dari perspektif partisipan. Pemahaman ini tidak ditentukan terlebih dahulu melainkan diperoleh setelah melakukan analisis terhadap kondisi lapangan yang menjadi fokus penelitian yang kemudian ditarik suatu kesimpulan berupa pemahaman umum tentang kenyataan-kenyataan tersebut.

Metode deskriptif kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengumpulkan informasi aktual secara rinci yang melukiskan gejala yang ada, (2) Mengidentifikasi masalah atau memeriksa kondisi dan praktek-praktek yang berlaku, (3) Membuat perbandingan atau evaluasi, (4) Menentukan apa yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama dan belajar dari pengalaman mereka untuk menetapkan rencana dan keputusan pada waktu

yang akan datang. Dalam penelitian ini pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk mendapatkan data primer dan sekunder yang dapat digunakan sebagai bahan dalam analisis untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Selain metode kualitatif, peneliti juga menggunakan metode kuantitatif. Tujuan dari metode kuantitatif adalah untuk mengurangi tingkat subjektivitas peneliti dalam interpretasi data. Sehingga hasil yang diperoleh dari interpretasi lebih dapat dipertanggungjawabkan.

3.3. Variabel Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka pada bab kajian pustaka, didapatkan variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini untuk mencapai sasaran-sasaran penelitian. Variabel-variabel tersebut memiliki definisi operasional, yakni definisi yang didasarkan atas sifat-sifat variabel yang diamati (Mushlihin, 2013). Adapun variabel-variabel yang digunakan dijelaskan pada Tabel berikut:

Tabel 3. 1 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Sasaran	Tahapan Analisis	Indikator	Variabel	Parameter	Definisi Operasional
Mengidentifikasi karakteristik pengunjung Taman Bungkul.	Identifikasi karakteristik kegiatan yang ada di Taman Bungkul dan mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi Taman Bungkul sebagai ruang sosial	Aktivitas pengunjung	Jenis kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> - Melihat-lihat - Makan - Bercengkrama - Jalan-jalan - Belajar - Berkumpul dengan komunitas 	Ragam kegiatan yang dilakukan pengunjung Taman Bungkul dan frekuensi melakukan kegiatan
			Frekuensi	<ul style="list-style-type: none"> - Jarang: 1 – 2 kali, - Luamyan: 3 – 4 kali, - Sering: lebih dari 4 kali 	Frekuensi pengguna Taman Bungkul dalam skala kedatangan per bulan
			Pasangan interaksi	<ul style="list-style-type: none"> - Individu dengan individu - Individu dengan kelompok - Kelompok dengan kelompok 	Jenis interaksi diukur melalui pasangan pengunjung dalam menggunakan taman dihubungkan dengan aktivitas yang dilakukan di Taman Bungkul
			Lokasi aktivitas	<ul style="list-style-type: none"> - Playground - Plaza Area - Jogging Track - Jalan 	Lokasi pengunjung dalam menggunakan Taman Bungkul

Sasaran	Tahapan Analisis	Indikator	Variabel	Parameter	Definisi Operasional
		Demografi pengunjung		<ul style="list-style-type: none"> - Trotoar - Sentra kuliner - Extreme Sport 	
			Usia	<ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak : 5-16 tahun - Remaja : 17-25 tahun - Dewasa : 26-45 tahun - Lansia : 46-65 tahun - Manula : 65 keatas (Depkes RI, 2009) 	Usia pengunjung taman yang dikelompokkan menurut sub-variabel tersebut
			Jenis kelamin	<ul style="list-style-type: none"> - Pria - Wanita 	Jenis kelamin pengunjung Taman Bungkul
			Tingkat pendapatan	<ul style="list-style-type: none"> - Kelas atas : Diatas Rp 6.000.000,00 - Tipe kelas menengah : Rp 2.600.000,00 – Rp 6.000.000,00 - Tipe kelas bawah : Kurang dari Rp 2.600.000,00 (fiskal.co.id) 	Ragam status ekonomi/sosial pengunjung Taman Bungkul

Sasaran	Tahapan Analisis	Indikator	Variabel	Parameter	Definisi Operasional
		Aksesibilitas	Waktu tempuh dari asal	<ul style="list-style-type: none"> - Dekat : Kurang dari 30 menit atau - Sedang : 30 menit - Jauh : Lebih dari 30 menit 	Jarak yang harus ditempuh pengunjung untuk mencapai Taman Bungkul dengan estimasi menit
			Pilihan moda	<ul style="list-style-type: none"> - Sepeda - Motor - Mobil, dsb 	Cara yang digunakan pengunjung untuk menuju Taman Bungkul

Sasaran	Tahapan Analisis	Indikator	Variabel	Parameter	Definisi Operasional
		Kenyamanan	Visual	Kriteria keindahan: 1. Indah 2. Biasa 3. Jelek	Keindahan ruang yang membuat Taman Bungkul menjadi nyaman dan menarik, keindahan ruang diuji kepada responden melalui foto-foto <i>landscape</i> taman. Kemudian responden menentukan keindahan taman berdasarkan kriteria keindahan.
Menentukan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap karakteristik kegiatan pengguna Taman Bungkul.	Analisis regresi logistik multinomial	Internal Pengunjung	Jenis kegiatan	- Melihat-lihat - Makan - Bercengkrama - Jalan-jalan - Belajar - Berkumpul dengan komunitas	Ragam kegiatan yang dilakukan pengunjung Taman Bungkul dan frekuensi melakukan kegiatan
			Frekuensi	- Jarang: 1 – 2 kali, - Luamyan: 3 – 4 kali, - Sering: lebih dari 4 kali	Frekuensi pengguna Taman Bungkul dalam skala kedatangan per bulan
			Pasangan interaksi	- Individu dengan individu - Individu dengan kelompok	Jenis interaksi diukur melalui pasangan pengunjung dalam

Sasaran	Tahapan Analisis	Indikator	Variabel	Parameter	Definisi Operasional
				- Kelompok dengan kelompok	menggunakan taman dihubungkan dengan aktivitas yang dilakukan di Taman Bungkul
			Usia	- Anak-anak : 5-16 tahun - Remaja : 17-25 tahun - Dewasa : 26-45 tahun - Lansia : 46-65 tahun - Manula : 65 keatas (Depkes RI, 2009)	Usia pengunjung taman yang dikelompokkan menurut sub-variabel tersebut
			Jenis kelamin	- Pria - Wanita	Jenis kelamin pengunjung Taman Bungkul
			Tingkat pendapatan	- Kelas atas : Diatas Rp 6.000.000,00 - Tipe kelas menengah : Rp 2.600.000,00 – Rp 6.000.000,00 - Tipe kelas bawah : Kurang dari	Ragam status ekonomi/sosial pengunjung Taman Bungkul

Sasaran	Tahapan Analisis	Indikator	Variabel	Parameter	Definisi Operasional
		Eksternal/lingkungan		Rp 2.600.000,00 (fiskal.co.id)	
			Waktu tempuh dari asal	- Dekat : Kurang dari 30 menit atau - Sedang : 30 menit - Jauh : Lebih dari 30 menit	Jarak yang harus ditempuh pengunjung untuk mencapai Taman Bungkul dengan estimasi menit
			Pilihan moda	- Sepeda - Motor - Mobil, dsb	Cara yang digunakan pengunjung untuk menuju Taman Bungkul
			Visual	Kriteria keindahan: 1. Indah 2. Biasa 3. Jelek	Keindahan ruang yang membuat Taman Bungkul menjadi nyaman dan menarik, keindahan ruang diuji kepada responden melalui foto-foto <i>landscape</i> taman. Kemudian responden menentukan keindahan taman berdasarkan kriteria keindahan.
			Lokasi aktivitas	- Playground - Plaza Area - Jogging Track - Jalan	Lokasi pengunjung dalam menggunakan Taman Bungkul

Sasaran	Tahapan Analisis	Indikator	Variabel	Parameter	Definisi Operasional
				- Trotoar - Sentra kuliner - Extreme Sport	
Merumuskan preferensi pengunjung terhadap ruang yang ada di Taman Bungkul	Analisis preferensi pengunjung terhadap penggunaan ruang	Indikator analisis sebelumnya	Variabel analisis sebelumnya	Sub-variabel analisis sebelumnya	—

Sumber: Kajian Pustaka, 2016

3.4. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2007). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh masyarakat yang ada di wilayah penelitian yaitu masyarakat yang menggunakan kawasan Taman Bungkul.

Sampling merupakan suatu cara pengumpulan data yang sifatnya tidak menyeluruh dalam artian tidak mencakup seluruh objek penelitian. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling*. Menurut Patton (dalam Moleong, 2001), *purposive sampling* merupakan teknik sampling yang memiliki kelebihan dalam memperoleh kekayaan informasi. Penggunaan teknik sampling ini bertujuan untuk mencapai sasaran akhir peneliti, yaitu melihat jenis kegiatan yang ada di Taman Bungkul dan penentuan faktor yang berpengaruh terhadap pengembangan Taman Bungkul Kota Surabaya sebagai Ruang Sosial.

Kriteria dalam teknik survei *Purposive Sampling* adalah sebagai berikut. Kriteria Responden *Purposive Sampling*

- Laki-laki / wanita
- Umur 14 – Tidak dibatasi
- Pernah berkunjung ke Taman Bungkul minimal sebanyak 1 kali per bulan
- Mengetahui minimal 1 saja mengenai fasilitas yang disediakan Taman Bungkul
- Mengetahui minimal 3 jenis aktivitas yang terjadi di Taman Bungkul

Tata cara dalam mencari responden dengan metode *purposive sampling* adalah menggunakan waktu satu minggu

dengan pembagian waktu setiap harinya ada empat waktu yaitu pada saat pagi, siang, sore dan malam. Pada setiap waktu minimal diambil 5 sampel yang terbagi menjadi hari kerja dan akhir pekan. Jumlah sampel dapat meningkat sesuai kebutuhan peneliti, misalnya pada saat akhir pekan jumlah pengunjung yang datang lebih banyak daripada saat hari kerja, maka jumlah sampel yang diambil akan melebihi 5 sampel pada tiap waktu. Dari hasil pengambilan sampel didapatkan total sampel 146 orang yang sesuai dengan kriteria sampel dari peneliti.

3.5. Metode Penelitian

3.5.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik survei primer dan sekunder melalui observasi lapangan dan data instasional. Survei instasional digunakan untuk mendukung data primer dan mendukung penguatan tinjauan literatur. Namun untuk sebagian besar kebutuhan data penelitian adalah menggunakan survei primer. Berikut ini adalah tabel mengenai tata cara peneliti dalam memperoleh data berdasarkan jenis datanya.

Tabel 3. 2 Teknik Pengumpulan Data

Sasaran	Tahapan Analisis	Indikator	Variabel	Parameter	Jenis data	Sumber data
Mengidentifikasi karakteristik pengunjung Taman Bungkul.	Identifikasi karakteristik kegiatan yang ada di Taman Bungkul dan mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi Taman Bungkul sebagai ruang sosial	Aktivitas pengunjung	Jenis kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> - Melihat-lihat - Makan - Bercengkrama - Jalan-jalan - Belajar - Berkumpul dengan komunitas 	Primer	Responden dan observasi
			Frekuensi	<ul style="list-style-type: none"> - Jarang: 1 – 2 kali, - Luamyan: 3 – 4 kali, - Sering: lebih dari 4 kali 	Primer	Responden
			Pasangan interaksi	<ul style="list-style-type: none"> - Individu dengan individu - Individu dengan kelompok - Kelompok dengan kelompok 	Primer	Responden
			Lokasi aktivitas	<ul style="list-style-type: none"> - Playground - Plaza Area - Jogging Track - Jalan - Trotoar 	Primer	Responden dan observasi

Sasaran	Tahapan Analisis	Indikator	Variabel	Parameter	Jenis data	Sumber data
				- Sentra kuliner - Extreme Sport		
		Demografi pengunjung	Usia	- Anak-anak : 5-16 tahun - Remaja : 17-25 tahun - Dewasa : 26-45 tahun - Lansia : 46-65 tahun - Manula : 65 keatas (Depkes RI, 2009)	Primer	Responden
			Jenis kelamin	- Pria - Wanita	Primer	Responden
			Tingkat pendapatan	- Kelas atas : Diatas Rp 6.000.000,00 - Tipe kelas menengah : Rp 2.600.000,00 – Rp 6.000.000,00 - Tipe kelas bawah : Kurang dari Rp 2.600.000,00	Primer	Responden

Sasaran	Tahapan Analisis	Indikator	Variabel	Parameter	Jenis data	Sumber data
				(fiskal.co.id)		
		Aksesibilitas	Waktu tempuh dari asal	- Dekat : Kurang dari 30 menit atau - Sedang : 30 menit - Jauh : Lebih dari 30 menit	Primer	Responden
			Pilihan moda	- Sepeda - Motor - Mobil, dsb	Primer	Responden
		Kenyamanan	Visual	Kriteria keindahan: 1. Sangat Indah 2. Indah 3. Jelek	Primer	Responden
Menentukan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap karakteristik	Analisis regresi logistik multinomial	Internal Pengunjung	Jenis kegiatan	- Melihat-lihat - Makan - Bercengkrama - Jalan-jalan - Belajar - Berkumpul	Primer	Responden

Sasaran	Tahapan Analisis	Indikator	Variabel	Parameter	Jenis data	Sumber data
kegiatan pengguna Taman Bungkul.				dengan komunitas		
			Frekuensi	- Jarang: 1 – 2 kali, - Luamyan: 3 – 4 kali, - Sering: lebih dari 4 kali	Primer	Responden
			Pasangan interaksi	- Individu dengan individu - Individu dengan kelompok - Kelompok dengan kelompok	Primer	Responden
			Usia	- Anak-anak : 5-16 tahun - Remaja : 17-25 tahun - Dewasa : 26-45 tahun - Lansia : 46-65 tahun - Manula : 65 keatas (Depkes RI, 2009)	Primer	Responden
			Jenis kelamin	- Pria - Wanita	Primer	Responden
			Tingkat	- Kelas atas :	Primer	Responden

Sasaran	Tahapan Analisis	Indikator	Variabel	Parameter	Jenis data	Sumber data
		Eksternal/lingkungan	pendapatan	Diatas Rp 6.000.000,00 - Tipe kelas menengah : Rp 2.600.000,00 – Rp 6.000.000,00 - Tipe kelas bawah : Kurang dari Rp 2.600.000,00 (fiskal.co.id)		
			Waktu tempuh dari asal	- Dekat : Kurang dari 30 menit atau - Sedang : 30 menit - Jauh : Lebih dari 30 menit	Primer	Responden
			Pilihan moda	- Sepeda - Motor - Mobil, dsb	Primer	Responden
			Visual	Kriteria keindahan: 1. Sangat Indah 2. Indah 3. Jelek	Primer	Responden
			Lokasi aktivitas	- Playground	Primer	Responden

Sasaran	Tahapan Analisis	Indikator	Variabel	Parameter	Jenis data	Sumber data
				<ul style="list-style-type: none"> - Plaza Area - Jogging Track - Jalan - Trotoar - Sentra kuliner - Extreme Sport 		
Merumuskan preferensi pengunjung terhadap ruang yang ada di Taman Bungkul	Analisis preferensi pengunjung terhadap penggunaan ruang	Indikator analisis sebelumnya	Variabel analisis sebelumnya	Sub-variabel analisis sebelumnya	—	—

Sumber: Kajian Pustaka, 2016

3.5.2. Teknik Survei

1. Data Primer: data yang diperoleh langsung dari lapangan dengan cara:
 - Observasi atau pengamatan langsung melalui data, gambar maupun sketsa yang dilakukan untuk mengetahui kondisi faktual di kawasan penelitian.
 - Materi visual berupa foto dan video yang dilakukan untuk memperkuat hasil observasi dalam mengetahui kondisi kawasan penelitian.
 - Wawancara semi-terstruktur pewawancara mengombinasikan wawancara bebas dengan wawancara terstruktur, yang dalam pelaksanaannya pewawancara sudah membawa pedoman tentang apa-apa yang ditanyakan secara garis besar, namun pewawancara dapat menambahkan pertanyaan disaat berlangsungnya wawancara selama hal itu berkaitan dengan kebutuhan data dalam penelitian.
2. Data Sekunder: data yang diperoleh dari studi literatur dengan cara:
 - Melalui buku, jurnal, karya ilmiah dan dokumen terkait
 - Instansi berupa peraturan dan standar

3.6. Metode Analisis

Menurut Patton (dalam Suprihardjo dkk, 2013), analisa data adalah suatu proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Metode analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif. Analisis yang digunakan antara lain:

3.6.1. Identifikasi dan Eksplorasi Karakteristik Pengunjung Taman Bungkul

Dalam mengidentifikasi dan mengeksplorasi karakteristik kegiatan akan menggunakan data masukan berupa survei primer. Pembahasan yang dilakukan pada analisis ini akan berupa dua karakteristik yaitu karakteristik pengunjung atau internal pengunjung dan karakteristik kawasan/lingkungan taman.

Analisis pada tahap ini adalah analisis deskriptif dimana akan banyak menggunakan interpretasi data berdasarkan apa yang didapatkan oleh peneliti melalui kuesioner dan wawancara terhadap responden. Pada tahap analisis ini dibagi menjadi dua pembahasan yaitu pada hari kerja (senin sampai jumat) dan akhir pekan (sabtu minggu). Hasil analisis pada tahap ini akan digunakan pada saat menentukan faktor yang berpengaruh terhadap kegiatan di Taman Bungkul pada tahap analisis berikutnya.

3.6.3. Penentuan Faktor – Faktor yang Berpengaruh terhadap Kegiatan Pengunjung Taman Bungkul

Analisis untuk menentukan faktor-faktor yang berpengaruh akan menggunakan metode analisis statistik yaitu analisis regresi logistik multinomial. Metode regresi merupakan analisis data yang mendeskripsikan antara sebuah variabel respon dan satu atau lebih variabel penjelas atau prediktor (Hosmer dan Lemeshow, 2000). Perbedaan regresi linier sederhana dan regresi logistik adalah pada variabel respon. Regresi logistik merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk mencari hubungan variabel respon yang bersifat dichotomous (berskala nominal atau ordinal dengan dua kategori) atau polychotomous (mempunyai skala nominal atau ordinal dengan lebih dari dua kategori) dengan satu atau lebih variabel prediktor. Sedangkan variabel prediktor dapat

bersifat kontinyu atau kategorik (Agresti, 1990). Analisis yang digunakan pada tahap ini adalah menggunakan skala nominal atau ordinal dengan lebih dari dua kategori. Kategori ini diperoleh dari pengkodean jawaban responden yang berupa data kualitatif menjadi data numerik sehingga dapat diolah dengan *software* SPSS. Pengkodean ini tidak akan merusak maksud dari data, namun untuk mencari hubungan dari data dengan lebih dari dua kategori.

Regresi logistik berdasarkan jenis skala data variabel respon yang digunakan dibagi menjadi 3 macam, yaitu regresi logistik biner, regresi logistik multinomial, dan regresi logistik ordinal. Pada penelitian ini variabel X adalah tujuan pengunjung ke taman, sedangkan untuk variabel Y adalah frekuensi kunjungan, jenis interaksi, usia, jenis kelamin dan tingkat pendapatan untuk faktor internal serta waktu tempuh, pilihan moda, kondisi visual dan lokasi fasilitas untuk kegiatan sebagai faktor eksternal. Secara umum, langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis regresi logistik multinomial adalah sebagai berikut:

1. Melakukan pengujian parameter secara simultan untuk mengetahui kecocokan model analisis tersebut.
2. Melakukan pengujian parameter secara parsial untuk mengetahui variabel bebas yang paling berpengaruh dalam model tersebut.
3. Melakukan interpretasi terhadap nilai rasio kecenderungan yang terbentuk (*odd ratio*).

Lebih jelasnya adalah sebagai berikut.

Uji Independensi

Untuk mengetahui hubungan antara dua variabel yang tidak mempunyai keterkaitan atau dapat dikatakan bahwa

keduanya bebas atau tidak saling mempengaruhi (Agresti, 1990). Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut.

H_0 : Tidak ada hubungan antara dua variabel yang diamati (independen)

H_0 : Ada hubungan antara dua variabel yang diamati (independen)

Statistik uji yang digunakan adalah uji pearson Chi-square :

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^r \sum_{j=1}^c \frac{(n_{ij} - e_{ij})^2}{e_{ij}}$$

Daerah penolakan :

Tolak H_0 apabila $\chi^2_{hitung} > (df,)$ dengan $db = (I-1)(J-1)$

Konsep Regresi Logistik Multinomial

A. Distribusi Multinomial

Distribusi multinomial merupakan suatu distribusi yang sering digunakan dalam analisis data kategorik. Misalnya terdapat j kategori pada variabel respon. Peluangnya dinotasikan $\{\pi_1, \pi_2, \dots, \pi_j\}$ dengan $\sum_j \pi_j = 1$. Untuk n sampel, peluang multinomial bahwa n_1 termasuk okategori 1, n_2 termasuk kategori 2,..., n_j menjelaskan pada kategori j dengan $\sum_j \pi_j = n$ adalah (Agresti,1990) : $P(n_1, n_2, \dots, n_j) = \frac{n!}{n_1! n_2! \dots n_j!} \pi_1^{n_1} \pi_2^{n_2} \dots \pi_j^{n_j}$ adalah (Agresti,1990) :

$$P(n_1, n_2, \dots, n_j) = \left(\frac{n!}{n_1! n_2! \dots n_j!} \right) \pi_1^{n_1} \pi_2^{n_2} \dots \pi_j^{n_j}$$

B. Regresi Logistik Multinomial

Regresi logistik multinomial merupakan perluasan dari regresi logistik biner yang dapat menangani variabel respon dengan kategori lebih dari dua. Pada setiap kombinasi variabel prediktor, model regresi logistik multinomial mengasumsikan

bahwa jumlahan dari setiap kategori pada variabel respon berdistribusi multinomial. Menurut Agresti (1990), model umum regresi logistik multinomial untuk p banyaknya variabel prediktor yang dinyatakan dalam vektor x_i serta probabilitas kategori respon ke- j sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\pi_0(x) &= \frac{1}{1+e^{g_1(x)}+e^{g_2(x)}+\dots+e^{g_{J-1}(x)}} \\ \pi_1(x) &= \frac{e^{g_1(x)}}{1+e^{g_1(x)}+e^{g_2(x)}+\dots+e^{g_{J-1}(x)}} \\ &\vdots \\ \pi_{J-1}(x) &= \frac{e^{g_{J-1}(x)}}{1+e^{g_1(x)}+e^{g_2(x)}+\dots+e^{g_{J-1}(x)}}\end{aligned}$$

Dengan

$$\begin{aligned}g_1(x) &= \beta_{10} + \beta_{11}x_1 + \beta_{12}x_2 + \dots + \beta_{1p}x_p \\ g_2(x) &= \beta_{20} + \beta_{21}x_1 + \beta_{22}x_2 + \dots + \beta_{2p}x_p \\ &\vdots \\ g_{J-1}(x) &= \beta_{(J-1)0} + \beta_{(J-1)1}x_1 + \beta_{(J-1)2}x_2 + \dots + \beta_{(J-1)p}x_p\end{aligned}$$

Estimasi Parameter

Parameter dari model diduga dari vektor $\beta^* = (\beta_0, \beta_1, \dots, \beta_p)$. Metode *Maximum Likelihood Estimation* (MLE) merupakan metode yang memberikan nilai estimasi β dengan memaksimumkan fungsi *likelihood* (Agresti, 1990). Bentuk umum dari fungsi *likelihood* untuk sampel dengan n observasi adalah sebagai berikut.

$$L(\beta) = \prod_{i=1}^n [\pi_0(x_i)^{y_{0i}} \pi_1(x_i)^{y_{1i}} \pi_2(x_i)^{y_{2i}}] \quad i = 1, 2, \dots, n$$

Sehingga didapatkan fungsi log likelihood sebagai berikut.

$$l(\beta) = \ln \left(\prod_{i=1}^n [\pi_0(x_i)^{y_{0i}} \pi_1(x_i)^{y_{1i}} \pi_2(x_i)^{y_{2i}}] \right) \quad i = 1, 2, \dots, n$$

Turunan kedua dari fungsi log likelihood merupakan elemen dari matriks Hessian. Sedangkan turunan parsial pertama dari fungsi log likelihood terhadap parameter yang akan diduga merupakan fungsi nonlinear (tidak dapat diturunkan secara parsial). Oleh karena itu, diperlukan metode iterasi. Salah satu metode iterasi yang dapat digunakan adalah metode Newton Raphson. Persamaan yang digunakan dalam metode iterasi Newton Raphson adalah sebagai berikut :

$$(t+1) = (t) - \frac{[(t)]}{g(t)}$$

Pengujian Parameter

Cara yang digunakan untuk mengetahui signifikansi parameter yang telah diestimasi adalah dengan melakukan pengujian terhadap parameter tersebut. Pengujian dilakukan pada koefisien dari model yang telah diperoleh. Terdapat dua jenis pengujian terhadap parameter model regresi logistik multinomial yaitu pengujian secara serentak dan pengujian secara parsial.

A. Uji Serentak

Setelah diperoleh variabel prediktor yang signifikan berpengaruh terhadap variabel respon pada pengujian univariat langkah selanjutnya adalah menentukan variabel dari hasil pengujian univariat yang signifikan dan yang mempengaruhi variabel respon secara bersamaan. Pengujian ini dilakukan untuk memeriksa keberartian terhadap koefisien secara serentak (multivariat) terhadap variabel respon. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$H_0: \beta_1 = \beta_2 = \dots = \beta_p = 0$$

$$H_1: \text{Paling sedikit terdapat satu } \beta_i \neq 0, i = 1, 2, \dots, p$$

Statistik Uji :

$$G = -2\ln \left[\frac{L_0}{L_p} \right]$$

Dimana :

L_0 = likelihood tanpa variabel prediktor

L_1 = likelihood dengan p variabel prediktor

Daerah Penolakan :

Dengan taraf nyata α , maka tolak H_0 apabila $G > \chi^2_{(\alpha, df)}$ dengan derajat bebas (df) adalah banyaknya parameter dalam model tanpa β_0 .

B. Uji Parsial

Uji Parsial digunakan untuk mengetahui signifikansi parameter suatu variabel prediktor terhadap variabel respon. Pada uji individu, apabila parameter yang diuji ternyata signifikan, berarti variabel tersebut berpengaruh terhadap variabel respon. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut.

$H_0: \beta_i = 0, i=1,2,...,p$

$H_1: \beta_i \neq 0, i = 1,2, \dots, p$

Statistik Uji :

$$W = \left(\frac{\hat{\beta}_i}{SE(\hat{\beta}_i)} \right)^2$$

Daerah penolakan :

Tolak H_0 apabila $|W| > Z_{\alpha/2}$ atau $W^2 > \chi^2_{(\alpha, df)}$ dengan derajat bebas (df) sebesar 1.

Uji Kesesuaian Model

Pengujian ini dilakukan untuk menguji apakah model yang dihasilkan berdasarkan regresi logistik multivariat/serentak sudah layak. Dengan kata lain tidak terdapat perbedaan antara hasil pengamatan dan kemungkinan

hasil prediksi model. Pengujian kesesuaian model dilakukan dengan hipotesis sebagai berikut.

H_0 : Model sesuai (tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pengamatan dengan kemungkinan hasil prediksi model)

H_1 : Model tidak sesuai (terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pengamatan dengan kemungkinan hasil prediksi model)

Statistik uji:

$$\hat{C} = \sum_{k=1}^g \frac{(o_k - n'_k \bar{\pi}_k)}{n'_k \bar{\pi}_k (1 - \bar{\pi}_k)}$$

dimana:

o_k : Observasi pada grup ke- k ($\sum_{j=1}^{C_k} y_j$ dengan C_k : respon (0, 1))

$\bar{\pi}_k$: Rata-rata taksiran peluang ($\sum_{j=1}^{C_k} \frac{m_j \hat{\pi}_j}{n'_k}$)

g : Jumlah grup (kombinasi kategori dalam model serentak)

n'_k : Banyak observasi pada grup ke- k

Daerah Penolakan :

Tolak H_0 apabila \hat{C} atau $G^2 > (2 \ln(r-1)(c-1))$ dimana r adalah banyak baris dan c adalah banyak kolom.

Interpretasi Model

Model terbaik didapatkan berdasarkan kriteria pengujian parameter yang telah diperoleh, selanjutnya dilakukan interpretasi koefisien berdasarkan parameter tersebut. *Odds ratio* dapat dipergunakan untuk memudahkan interpretasi model. *Odds ratio* adalah ukuran asosiasi yang memperkirakan berapa besar kemungkinan variabel-variabel

prediktor terhadap variabel respon (Hosmer dan Lemeshow, 2000). Interpretasi *odds ratio* dalam hasil multinomial dapat diasumsikan bahwa $Y = 0$ merupakan nilai kontrol. *Odds ratio* hasil $Y = j$ versus hasil $Y = 0$ untuk nilai kovariat $x = a$ versus $x = b$ adalah sebagai berikut.

$$OR_j(a, b) = \frac{P(Y = j|x = a)/P(Y=0|x=a)}{P(Y = j|x = b)/(P(Y=0|x=b))}$$

Besarnya *odds ratio* dapat dilihat pada tabel di bawah ini dimana digunakan variabel pembanding $y = 0$ pada variabel respon dan $x = 0$ pada variabel prediktor (Agresti, 1990).

	$y = 0$	$y = 1$	$y = 2$
$x = 0$	$\pi_0(0) = \frac{1}{1 + e^{\beta_{10}} + e^{\beta_{20}}}$	$\pi_1(0) = \frac{e^{\beta_{10}}}{1 + e^{\beta_{10}} + e^{\beta_{20}}}$	$\pi_2(0) = \frac{e^{\beta_{20}}}{1 + e^{\beta_{10}} + e^{\beta_{20}}}$
$x = 1$	$\pi_0(1) = \frac{1}{1 + e^{\beta_{10} + \beta_{11}} + e^{\beta_{20} + \beta_{21}}}$	$\pi_1(1) = \frac{e^{\beta_{10} + \beta_{11}}}{1 + e^{\beta_{10} + \beta_{11}} + e^{\beta_{20} + \beta_{21}}}$	$\pi_2(1) = \frac{e^{\beta_{20} + \beta_{21}}}{1 + e^{\beta_{10} + \beta_{11}} + e^{\beta_{20} + \beta_{21}}}$

Ketepatan Klasifikasi Model

Ketepatan klasifikasi model digunakan untuk melihat seberapa tepat klasifikasi yang dilakukan dalam mengelompokkan variabel. Ketepatan klasifikasi (%) dirumuskan sebagai berikut.

$$\frac{(a+b+c)}{n} \times 100\%$$

3.6.4. Merumuskan Preferensi Pengunjung terhadap Pengembangan Ruang di Taman Bungkul

Setelah mengetahui faktor-faktor yang berpengaruh terhadap pengguna ruang di Taman Bungkul, maka selanjutnya adalah merumuskan preferensi pengguna Taman Bungkul berdasarkan faktor-faktor tersebut. Untuk mengetahui preferensi pengguna Taman Bungkul dilakukan dengan metode deskriptif dari hasil analisis regresi logistik multinomial, yang dibagi menjadi kelompok pengguna ruang Taman Bungkul. Kelompok pengguna ruang ini dibagi berdasarkan jenis aktivitas yang dilakukan di kawasan Taman Bungkul dikarenakan pada pengguna aktivitas merupakan variabel dependen dalam analisis sebelumnya. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kecenderungan penggunaan Taman Bungkul.

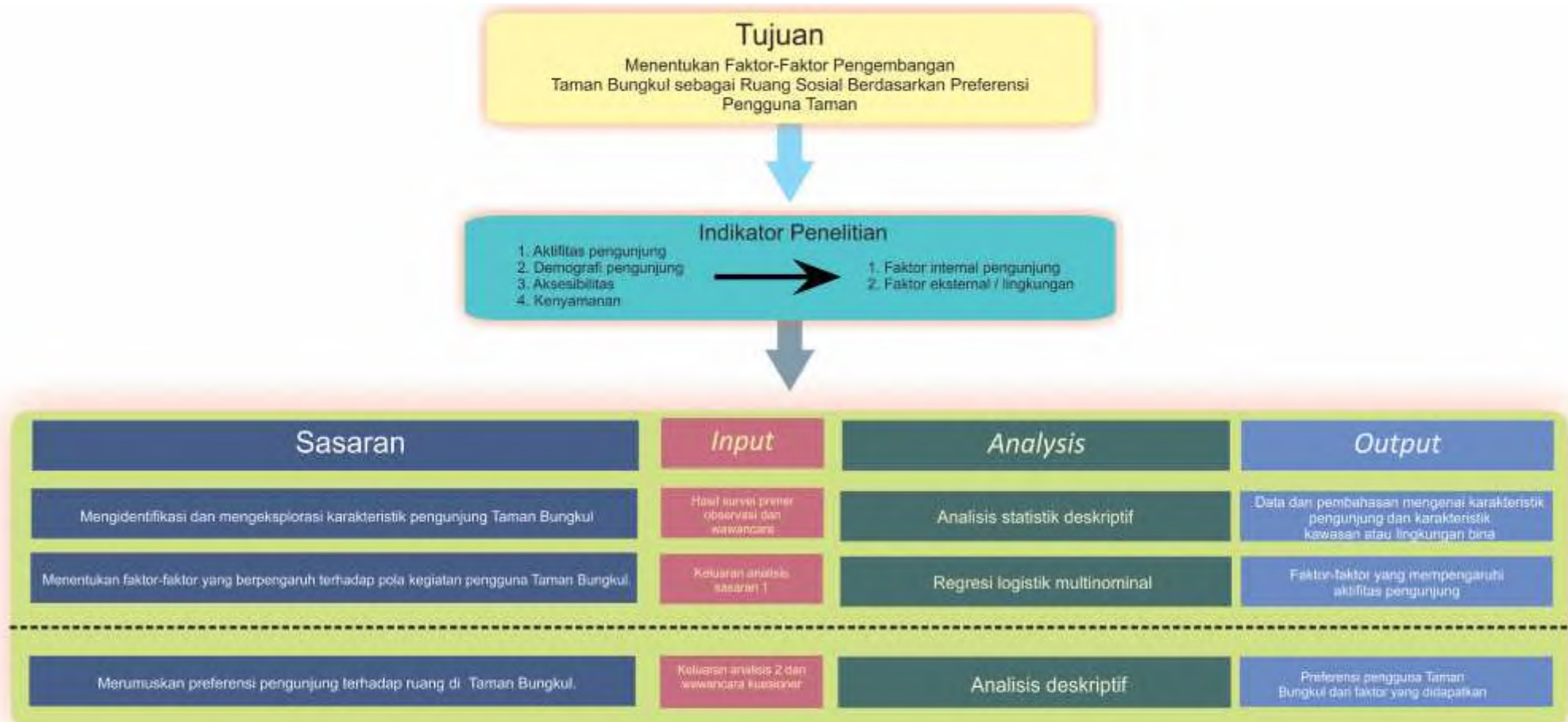
Analisis ini mendalami hasil dari model yang dihasilkan oleh analisis regresi logistik multinomial untuk mendapatkan gambaran mengenai Taman Bungkul dari segi pengunjung. Analisis ini memberikan gambaran atau prediksi mengenai pengunjung Taman Bungkul yang diharapkan dapat menjadi masukan untuk pengembangan Taman Bungkul yang tetap harmonis tanpa adanya permasalahan maupun konflik sosial.

Tabel 3. 3 Tahap Analisis

No.	Sasaran	Input Data	Teknik Analisis	Output
1.	Mengidentifikasi dan mengeksplorasi karakteristik pengunjung Taman Bungkul.	<p>Hasil survei primer Observasi dan wawancara Variabel yang dibahas adalah:</p> <p>1. Karakteristik Pengunjung: Jenis kegiatan, frekuensi, waktu penggunaan, jenis interaksi, usia, jenis kelamin dan tingkat pendapatan</p> <p>2. Karakteristik kawasan: Lokasi aktivitas, waktu tempuh, pilihan moda, transit transportasi umum, aktivitas pejalan kaki, visual, kriminalitas, kondisi taman, kondisi penggunaan lahan.</p>	Analisis statistik deskriptif	<p>Pembahasan hasil survey dan mengeluarkan data mengenai</p> <p>1. Karakteristik pengunjung Taman Bungkul</p> <p>2. Karakteristik kawasan yang mempengaruhi tujuan aktivitas pengunjung Taman Bungkul</p> <p>Yang selanjutnya data akan diolah untuk input analisis selanjutnya</p>
2.	Menentukan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap karakteristik kegiatan pengguna Taman Bungkul.	<p>Keluaran analisis sasaran 1 berupa data siap olah</p> <p>1. Karakteristik Pengunjung: Jenis kegiatan, frekuensi, waktu penggunaan, jenis interaksi, usia,</p>	Analisis Regresi Logistik multinomial	Faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan Taman Bungkul (Faktor internal pengunjung/karakteristik pengunjung dan faktor eksternal pengunjung

		<p>jenis kelamin dan tingkat pendapatan</p> <p>2. Karakteristik kawasan: Lokasi aktivitas, waktu tempuh, pilihan moda, visual, kriminalitas, kondisi taman, kondisi penggunaan lahan.</p>		atau kawasan)
3.	Merumuskan preferensi pengunjung terhadap pengembangan ruang di Taman Bungkul.	Hasil keluaran analisis sasaran 2 dan hasil wawancara kuesioner kepada pengunjung Taman Bungkul	Analisis deskriptif	Merumuskan preferensi pengguna Taman Bungkul berdasarkan faktor-faktor yang berpengaruh yang diujikan kepada pengunjung Taan Bungkul.

Sumber: Hasil analisis, 2016



Gambar 3. 1 Kerangka Analisis

Sumber: Hasil analisis, 2016

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

3.7. Tahap Penelitian

Untuk mendapatkan *output* yang sesuai dengan yang diinginkan oleh peneliti, adapun tahapan-tahapan yang dilakukan antara lain:

1) *Tahap Perumusan Masalah Penelitian*

Tahap ini terdiri dari mengidentifikasi komponen dan hubungan sebab-akibat antar-komponen sebagai akar dari permasalahan. Dari proses tersebut kemudian dirumuskan masalah yang terjadi pada kawasan Taman Bungkul Kota Surabaya dan ditentukan ruang lingkup pembahasan yang meliputi ruang wilayah dan ruang lingkup substansi.

2) *Tahap Studi Literatur Terkait*

Tahapan ini meliputi pengumpulan sumber informasi yang berkaitan dengan penelitian, yang berupa teori, konsep, studi kasus, contoh penerapan, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan penelitian. Sumber-sumbernya dapat berupa jurnal, buku, internet, dan lain-lain.

3) *Tahap Pengumpulan Data*

Tahapan ini meliputi kegiatan memperoleh data, baik observasi primer maupun sekunder, yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan penelitian. Dalam tahap ini, kekonsistenan sumber data harus diperhatikan dan data-data yang dibutuhkan disesuaikan dengan variabel yang digunakan dalam penelitian.

4) *Tahap Analisis*

Tahapan ini terdiri dari pengolahan data dengan alat analisa yang sesuai dengan tujuan dari analisis tersebut, sehingga didapatkan hasil akhir dari penelitian. Pada tahap ini juga dilakukan penyajian data dari keseluruhan proses pengumpulan data yang telah dilakukan.

5) *Tahap Penarikan Kesimpulan*

Tahap ini merupakan hasil dari proses analisis yang menjawab tujuan dan sasaran penelitian. Berdasarkan kesimpulan dari seluruh proses penelitian, akan dirumuskan kriteria pengembangan Taman Bungkul Kota Surabaya sebagai ruang sosial.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Wilayah Penelitian

4.1.1 Penyediaan RTH publik Taman Kota Surabaya

Penelitian dalam Tugas Akhir mengenai eksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi Taman Bungkul sebagai ruang sosial melibatkan penyediaan RTH di Kota Surabaya sebagai dasar apakah penyediaan RTH di Kota Surabaya sudah terpenuhi. Berikut ini adalah penjelasan mengenai luas RTH di Kota Surabaya.

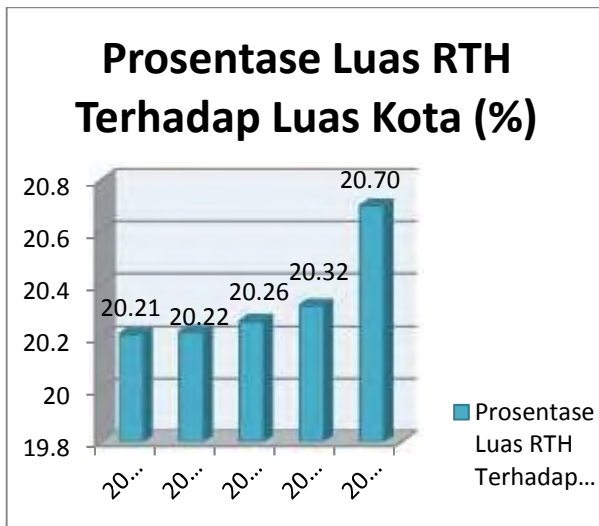
Tabel 4. 1 Luasan RTH Kota Surabaya

NO	Jenis RTH Publik	Luas (Ha)					
		2009	2010	2011	2012	2013	2014
1	RTH makam	228,67	228,67	228,67	228,67	228,69	284,11
2	RTH lapangan dan stadion	346,47	346,47	346,47	346,47	346,47	346,55
3	RTH telaga/waduk/boezem	144,33	144,33	144,33	144,33	144,33	176,42
4	RTH dari fasum dan fasos permukiman	114,29	117,19	117,19	117,27	133,57	151,33
5	RTH kawasan lindung	4.197,34	4.197,34	4.197,34	4.197,34	4.198,54	4.198,54
6	RTH hutan	41,89	41,89	41,89	41,89	41,89	41,89

NO	Jenis RTH Publik	Luas (Ha)					
		2009	2010	2011	2012	2013	2014
7	RTH taman dan jalur hijau (JH)	1.603,56	1.604,36	1.605,46	1.618,89	1.623,28	1.641,20
Jumlah Luasan RTH total		6.676,55	6.680,25	6.681,35	6.694,86	6.716,77	6.840,04
Luas Kota Surabaya		33.048	33.048	33.048	33.048	33.048	33.048
Prosentase luas RTH Terhadap luas kota (%)		20,20	20,21	20,22	20,26	20,32	20,70

Sumber: Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya, 2015

Gambar 4. 1 Prosentase Luas RTH terhadap Luas Kota Surabaya



Sumber: Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya, 2015

Menurut Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya, pada tahun 2014 jumlah RTH publik di Kota Surabaya sudah mencapai prosentase 20,7%. Hal ini mengartikan bahwa Kota Surabaya sudah memenuhi syarat dari minimal 20% RTH publik yang disebutkan di dalam peraturan RTRW Kota Surabaya.

Hal selanjutnya setelah dapat memenuhi syarat kuantitas adalah peningkatan kualitas RTH. Dalam penelitian Tugas Akhir ini di fokuskan peningkatan kualitas taman aktif dari segi sosial. Sebagai contoh terbaik taman aktif dengan fungsi sosial paling baik di Kota Surabaya adalah Taman Bungkul.

4.1.2 Gambaran Umum Taman Bungkul

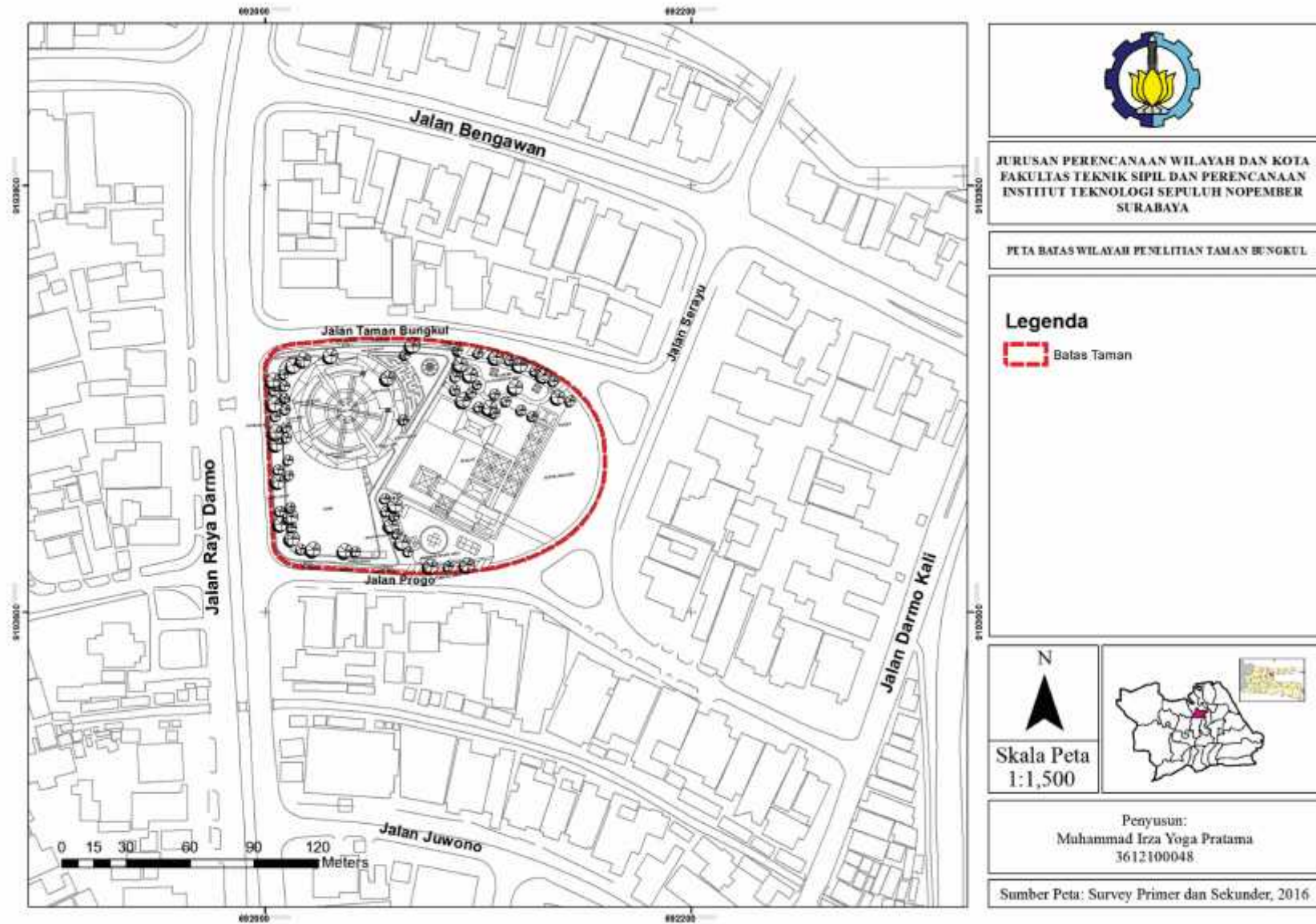
Taman Bungkul adalah sebuah taman ikonik Kota Surabaya yang diresmikan pada tanggal 21 Maret 2007. Lokasi Taman Bungkul berada di Jalan Darmo Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur. Taman Bungkul sendiri memiliki fungsi yang beragam seperti sebagai wadah berbagai jenis kegiatan seperti hiburan, olahraga, bahkan memiliki kegiatan edukasi. Dengan kegiatan yang sangat beragam, Taman Bungkul memiliki pengunjung yang datang pada pagi hari, siang hari, sore hari bahkan malam hari. Menurut (Agustin, 2014) Taman Bungkul memiliki titik nol kilometer yaitu titik tengah/titik awal perhitungan jarak ke semua arah di Kota Surabaya. Menurut data Dinas Kebersihan dan Pertamanan Kota Surabaya tahun 2014, luas Taman Bungkul adalah sebesar 14.517.meter².

Taman Bungkul memiliki suatu kegiatan khusus pada hari minggu, yaitu berupa hari bebas mobil. Kegiatan ini mampu menarik berbagai pengunjung dari berbagai lapisan masyarakat Kota Surabaya, seperti anak muda, orang lanjut usia, berbagai komunitas dan lain sebagainya yang mengakibatkan adanya kohesi sosial.

Berikut ini adalah batas Taman Bungkul:

- Sebelah Utara : Jalan Taman Bungkul
- Sebelah Timur : Jalan Serayu
- Sebelah Selatan : Jalan Progo
- Sebelah Barat : Jalan Raya Darmo

Lebih jelasnya mengenai ruang lingkup wilayah dapat dilihat pada Gambar Peta Batas Taman Bungkul.



Gambar 4.2 Peta Batas Taman Bungkul

“Halaman ini sengaja dikosongkan”




4.1.3 Kondisi Lingkungan di dalam Taman Bungkul

Bentuk kegiatan di Taman Bungkul sangat beraneka ragam, berupa tempat jogging, *live stage* untuk berbagai performa, tempat bermain anak-anak, tempat skate board dan lain sebagainya. Di bagian belakang Taman juga terdapat sentra kuliner sebagai salah satu magnet untuk menarik kehadiran pengunjung.

Penggunaan Taman Bungkul pada hari kerja dan akhir pekan sedikit berbeda dikarenakan pada saat hari minggu terdapat program *Car Free Day* (CFD) di Jalan Raya Darmo yang menyebabkan pengguna Taman Bungkul menjadi meningkat pesat pada waktu CFD. Kondisi kegiatan oleh pengunjung dan bentuk fasilitas yang disediakan di Taman Bungkul akan disajikan pada tabel berikut ini.



“Halaman ini sengaja dikosongkan”

Tabel 4. 2 Perbandingan Bentuk Kegiatan Pegguna Taman Bungkul pada Hari Kerja dan Akhir Pekan


Gambar	Waktu	Keterangan
	Hari minggu, pagi	Pada saat hari minggu, taman bermain anak sangat ramai oleh pengunjung, tidak hanya anak kecil dan orang tua namun juga remaja yang sedang bersantai dan bercengkerama di taman
	Hari minggu, pagi	Pengguna taman juga menikmati aktivitas <i>Car Free Day</i> dimana aktivitasnya sampai ke jalanan depan Taman Bungkul
	Hari minggu, pagi	Berbagai aktivitas pengguna taman paa saat <i>Car Free Day</i> yang mengisis torotoar dan jalanan di sekitar Taman Bungkul

Gambar	Waktu	Keterangan
	<p>Hari minggu, pagi</p>	<p>Area <i>extreme sport</i> terlihat sedang digunakan oleh anak-anak karena ramainya Taman Bungkul. Terlihat bahwa pemain olahraga ekstrem tidak terlihat menggunakan tempat ini.</p>
	<p>Hari minggu, pagi</p>	<p>Pengunjung makam Mbah Bungkul yang juga ramai pada saat hari minggu menyebabkan pengguna Taman Bungkul pada saat Hari minggu semakin ramai.</p>

Gambar	Waktu	Keterangan
	<p>Hari minggu, malam</p>	<p>Tidak hanya pada saat sabtu malam, pada saat minggu malam pun pengguna Taman Bungkul juga terlihat masih ramai.</p>
	<p>Hari sabtu, malam</p>	<p>Pengguna Taman Bungkul pada saatsabtu malam juga terlihat ramai. Pengunjung juga menggunakalan sekeliling taman atau troroar untuk tempat aktivitasnya</p>

Gambar	Waktu	Keterangan
	<p>Hari Rabu, malam</p>	<p>Pada hari kerja di waktu malam hari pengunjung masih terlihat ramai menggunakan Taman Bungkul.</p>
	<p>Hari Kamis, pagi</p>	<p>Pada hari kerja waktu pagi hari dinikmati sebagai waktu favorit pengunjung Taman Bungkul yang ingin beraktivitas olahraga.</p>

Gambar	Waktu	Keterangan
	<p>Hari Kamis, siang</p>	<p>Pada hari kerja saat waktu makan siang, Taman Bungkul ramai digunakan sebagai tempat makan siang bagi pegawai kantor yang sedang istirahat makan siang.</p>
	<p>Hari Kamis, siang</p>	<p>Selain makan siang, pegawai kantor juga memanfaatkan Taman Bungkul sebagai tempat untuk bersantai dan bercengkerama bersama pegawai lainnya.</p>

Gambar	Waktu	Keterangan
	<p>Hari Selasa, sore</p>	<p>Aktivitas pengguna taman di sore hari pun masih terlihat walaupun tidak sebanyak malam hari.</p>
	<p>Hari Rabu, siang</p>	<p>Siang hari, pengguna Taman Bungkul pada area <i>extreme sports</i> masih diisi oleh anak-anak yang menggunakannya sekedar untuk bermain-main.</p>

Sumber: Observasi Lapangan, 2016

Tabel 4. 3 Fasilitas Taman Bungkul

Gambar	Keterangan
	<p>Fasilitas Taman Bermain anak atau <i>playground</i>.</p>
	<p>Air mancur atau <i>fountain</i> yang biasanya digunakan anak-anak balita untuk bermain air</p>

Gambar	Keterangan
	<p>Plaza area, tempat ini merupakan tempat berkumpulnya pengunjung dari berbagai usia. Tempat ini diisi oleh berbagai kegiatan dari <i>live stage</i> hingga hanya sekedar berkumpul dengan teman atau komunitas.</p>
	<p>Pos Polisi digunakan sebagai fasilitas untuk menjaga keamanan Taman Bungkul. Selain polisi, ada Satpol PP dan Linmas yang selalu patrol untuk menjaga keamanan dan ketertiban di Taman Bungkul.</p>

Gambar	Keterangan
	<p>Makam Mbah Bungkul, salah satu fasilitas di Taman Bungkul yang dapat menjadi magnet bagi pengunjung Taman Bungkul.</p>
	<p>Sentra PKL juga merupakan fasilitas yang ada di Taman Bungkul yang dapat menjadi magnet penarik bagi pengunjung Taman Bungkul.</p>

Gambar	Keterangan
	<p>Kondisi perparkiran di Taman Bungkul yang menggunakan jalan sekitar Taman Bungkul sebagai tempat parkir.</p>
	<p>Kondisi perparkiran pada saat <i>Car Free Day</i>, menggunakan seluruh jalan di sekitar Taman Bungkul. Parkir pada hari minggu pagi memang sangat penuh sampai menggunakan depan rumah warga sekitar Taman Bungkul.</p>

Sumber: Observasi Lapangan, 2016

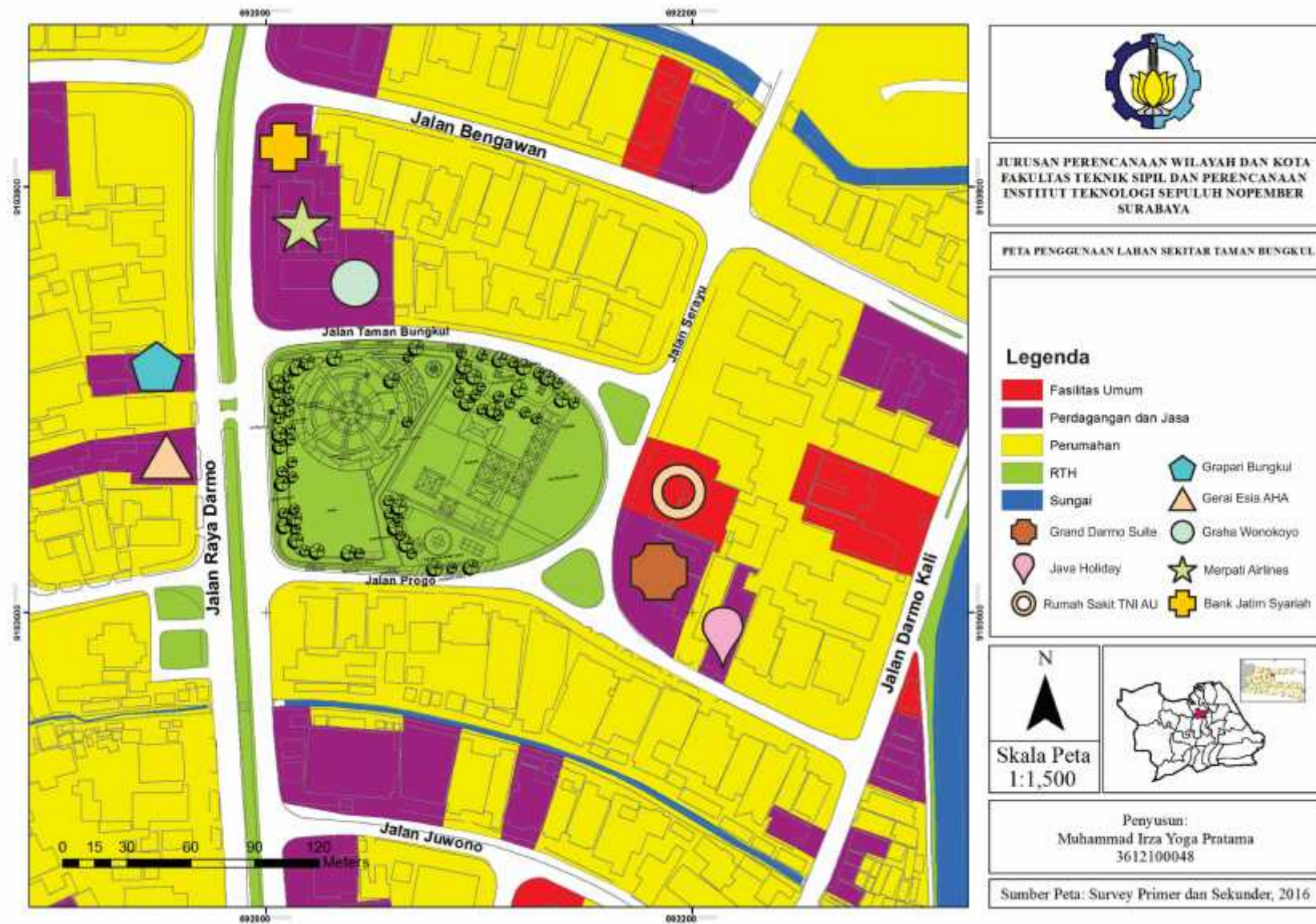
4.1.4 Penggunaan Lahan di Taman Bungkul

Pembahasan mengenai penggunaan lahan yang ada di sekitar Taman Bungkul digunakan untuk menggambarkan adanya aktivitas dari penggunaan lahan disekitar Taman Bungkul. Aktivitas tersebut kemungkinan akan berpengaruh terhadap ragam aktivitas yang ada di Taman Bungkul.

Penggunaan lahan terbesar disekitar Taman Bungkul adalah sebagai kawasan permukiman. Selain kawasan permukiman, ada fasilitas pendukung perkotaan berupa fasilitas umum dan fasilitas perdagangan dan jasa berupa Rumah Sakit dan Hotel serta Kantor. Selain lokasi yang strategis dari seluruh penjuru Kota Surabaya, kawasan disekitar Taman Bungkul juga memiliki keunggulan secara penggunaan lahan. Banyak permukiman yang seharusnya para penghuninya bisa memanfaatkan Taman Bungkul dengan cara berjalan kaki.

Taman Bungkul dapat digunakan oleh penghuni sekitar taman untuk berolahraga di Taman seperti *jogging* dan bermain *skate board*. Contoh lain adalah Taman Bungkul digunakan oleh para karyawan Graha Wonokoyo dan pengunjung Rumah Sakit TNI AU sebagai tempat untuk istirahat makan siang. Selain adanya dampak positif tersebut, dampak negatif yang ditimbulkan Taman Bungkul pada daerah di sekitarnya adalah permasalahan mengenai parkir. Pada saat *Car Free Day*, Taman Bungkul di penuhi kendaraan pengunjung yang ingin menuju Taman Bungkul. Parkir ini memenuhi Jalan Progo dan Jalan Serayu. Penghuni perumahan merasakan ada kerugian karena parkir yang tidak teratur terutama pada hari minggu saat *Car Free Day*.

“Halaman ini sengaja dikosongkan”



Gambar 4. 3 Peta Penggunaan Lahan Sekitar Taman

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

4.2 Analisis dan Pembahasan

4.2.1 Mengidentifikasi dan Mengeksplorasi Karakteristik Pengunjung Taman Bungkul

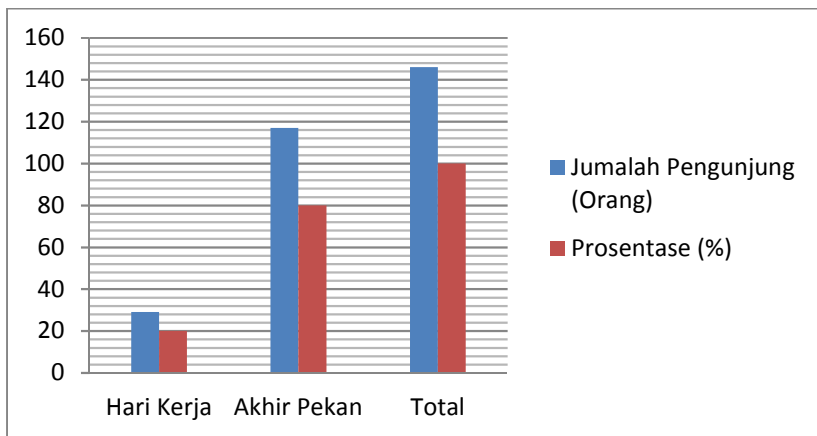
4.2.1.1 Identifikasi Kondisi Internal Pengunjung Taman Bungkul

Dalam analisis kondisi pengunjung dari faktor internal pengunjung taman akan digunakan pembagian waktu pada hari kerja dan akhir pekan. Maka dapat diketahui pola aktivitas pengunjung taman yang dapat digunakan untuk mengetahui faktor internal yang berpengaruh terhadap minat pengunjung Taman Bungkul untuk menggunakan taman pada analisis selanjutnya. Pada analisis tahap ini digunakan untuk membuktikan kesesuaian Taman Bungkul sebagai ruang sosial.

Tabel 4. 4 Perbandingan Jumlah Responden Pengguna Taman Bungkul Hari Kerja dan Akhir Pekan

Hari	Jumlah Pengunjung (Orang)	Prosentase
Hari Kerja	29	20%
Akhir Pekan	117	80%
Total	146	100%

Sumber: Hasil Analisis, 2016



Gambar 4. 4 Perbandingan Jumlah Responden Pengguna Taman Bungkul Hari Kerja dan Akhir Pekan

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Dari penjabaran tabel diatas mengenai perbandingan jumlah responden pada waktu survey antara hari kerja dan akhir pekan. Pada hari kerja terdapat sampel sejumlah 29 reponden dan pada akhir pekan terdapat 117 responden dengan perbandingan 20% untuk hari kerja dan 80% untuk akhir pekan. Perbandingan jumlah responden pada waktu hari kerja dan akhir pekan bertujuan untuk mengetahui pola karakteristik dan perilaku pengguna Taman Bungkul dalam menggunakan ruang publik taman dalam berinteraksi. Banyaknya responden pada saat akhir pekan disebabkan oleh adanya program Pemerintah Kota Surabaya berupa *Car Free Day*, yang menyebabkan jumlah responden lebih banyak daripada hari kerja.

Tabel 4. 5 Perbandingan Jenis Kelamin Responden pada Hari Kerja

Jenis Kelamin Responden	Jumlah Responden (Orang)	Prosentase
Laki-laki	17	59%
Permpuan	12	41%
Total	29	100%

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel 4. 6 Perbandingan Jenis Kelamin Responden pada Akhir Pekan

Jenis Kelamin Responden	Jumlah Responden (Orang)	Prosentase
Laki-laki	38	32%
Permpuan	79	68%
Total	117	100%

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel 4. 7 Perbandingan Jenis Kelamin Responden pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas

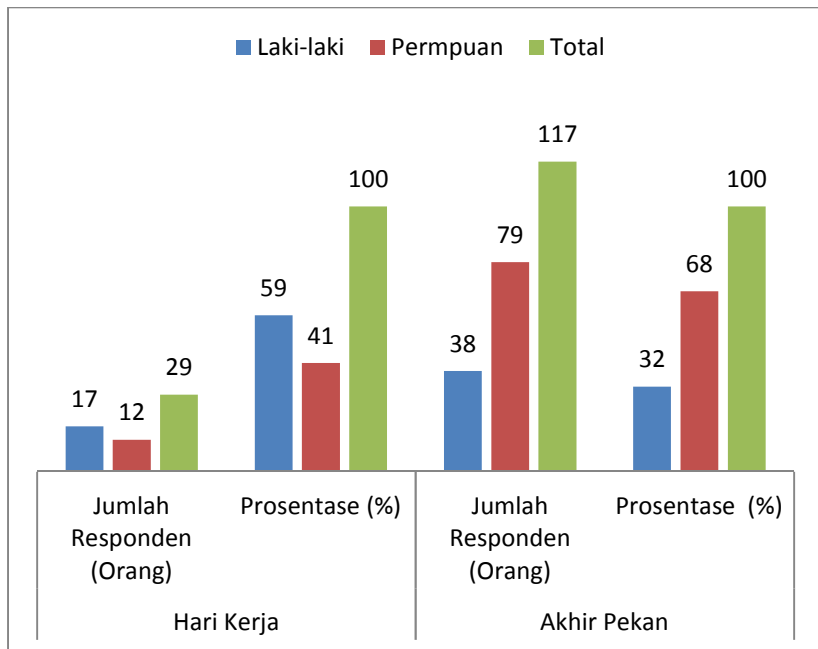
	Tujuan aktifitas			
Jenis kelamin	Bercengkerama	Jalan-jalan	Makan	Olahraga
Laki-laki	6	5	4	2
Perempuan	1	8	2	1

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel 4. 8 Perbandingan Jenis Kelamin Responden pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas

	Tujuan aktifitas			
Jenis kelamin	Bercengkerama	Jalan-jalan	Makan	Olahraga
Laki-laki	10	2	19	7
Perempuan	18	5	44	12

Sumber: Hasil Analisis, 2016

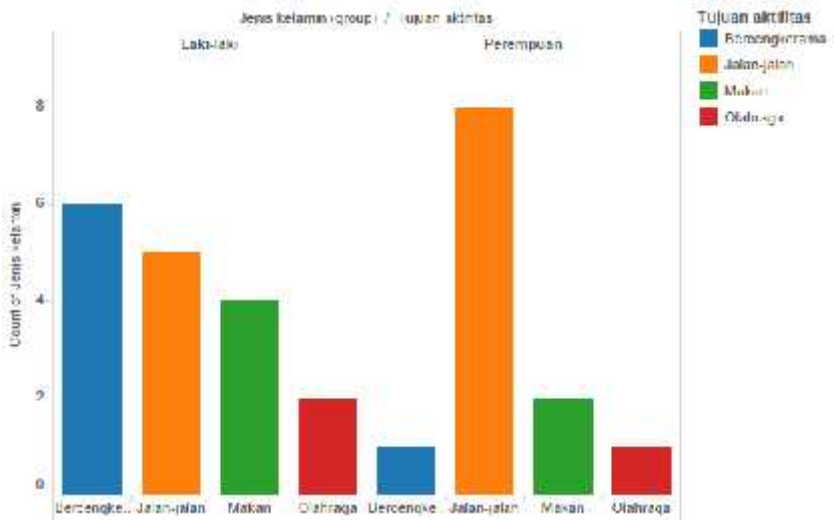


Gambar 4. 5 Perbandingan Jenis Kelamin Responden Pengunjung Taman Bungkul Hari Kerja dan Akhir Pekan

Sumber: Hasil Analisis, 2016

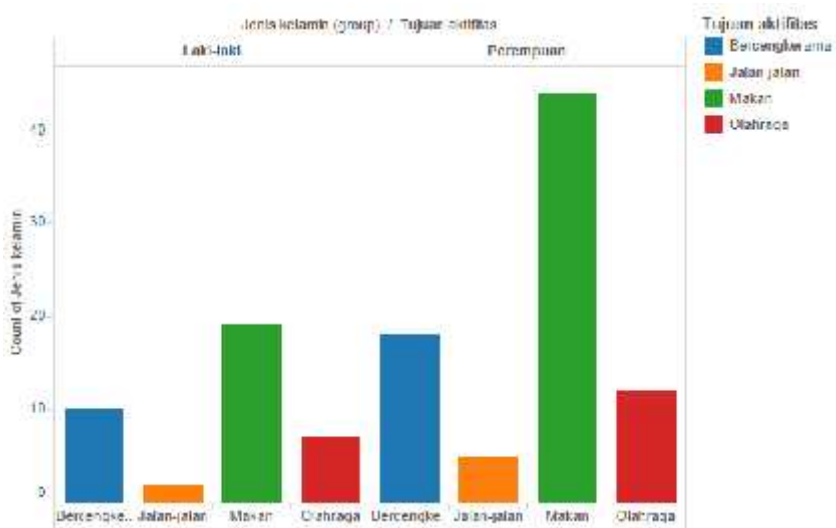
Dari penjabaran tabel diatas memiliki tujuan untuk membandingkan jenis kelamin pengguna Taman Bungkul. Pada hari kerja dari 29 reponden, 17 diantaranya adalah laki-laki dan sisa 12 responden adalah perempuan. Pada saat akhir pekan 79 dari 117 responden adalah perempuan dan sisa 38 responden adalah laki-laki. Perbandingan antara responden laki-laki dan perempuan pada saat hari kerja adalah 59% laki-laki dan 41% adalah perempuan. Pada saat akhir pekan perbandingannya adalah 32% untuk responden laki-laki dan 68% perempuan. Perbandingan jenis kelamin pengguna Taman

Bungkul ini dimaksudkan untuk mengetahui perbandingan jenis kelamin pengguna Taman Bungkul apakah memiliki perbedaan yang signifikan antara laki-laki dan perempuan. Dari hasil penjabaran tabel diatas menjelaskan bahwa pengguna Taman Bungkul tidak didominasi oleh jenis kelamin tertentu yang memiliki arti bahwa Taman Bungkul terbuka dan memberikan kesan aman bahkan untuk pengunjung perempuan.



Gambar 4. 6 Perbandingan Jenis Kelamin Responden Pengunjung Taman Bungkul Hari Kerja

Sumber: Hasil Analisis, 2016



Gambar 4. 7 Perbandingan Jenis Kelamin Responden Pengunjung Taman Bungkul Akhir Pekan

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Penjelasan tabel perbandingan jenis kelamin dan aktivitas digunakan untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan pengunjung berdasarkan jenis kelaminnya. Pada hari kerja, pengunjung perempuan lebih suka melakukan aktivitas jalan-jalan. Sedangkan untuk pengunjung laki-laki cenderung melakukan aktivitas bercengkerama. Pada saat akhir pekan, pengunjung perempuan dan laki-laki lebih cenderung melakukan aktivitas makan di Taman Bungkul.

Tabel 4. 9 Perbandingan Usia Responden pada Hari Kerja

Jenis Kelamin Responden	Jumlah Responden (Orang)	Prosentase
Anak-anak	1	3%
Remaja	20	69%

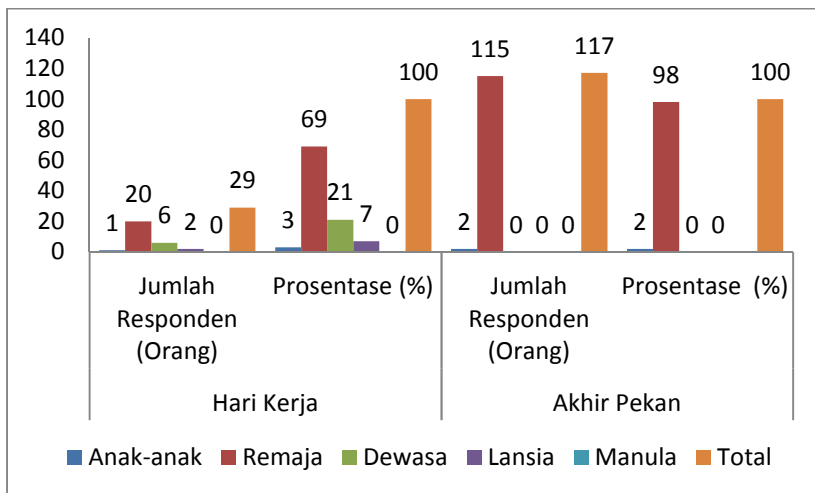
Jenis Kelamin Responden	Jumlah Responden (Orang)	Prosentase
Dewasa	6	21%
Lansia	2	7%
Manula	0	0%
Total	29	100%

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel 4. 10 Perbandingan Usia Responden pada Akhir Pekan

Jenis Kelamin Responden	Jumlah Responden (Orang)	Prosentase
Anak-anak	2	2%
Remaja	115	98%
Dewasa	0	0%
Lansia	0	0%
Manula	0	0%
Total	117	100%

Sumber: Hasil Analisis, 2016



Gambar 4. 8 Perbandingan Usia Responden Pengunjung Taman Bungkul Hari Kerja dan Akhir Pekan

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel diatas menjabarkan mengenai usia responden pengguna Taman Bungkul. Usia pengguna Taman Bungkul pada hari kerja didominasi oleh remaja dengan prosentase 69%. Remaja yang dimaksud adalah remaja akhir dengan usia kerja. Sedangkan pada akhir pekan, usia responden terbesar adalah remaja dengan prosentase 98%. Pada akhir pekan, remaja yang menggunakan Taman Bungkul kebanyakan adalah siswa dan mahasiswa.

Tabel 4. 11 Perbandingan Usia Responden pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas

Usia	Tujuan aktifitas			
	Bercengkerama	Jalan-jalan	Makan	Olahraga
Anak-anak	1	0	0	0
Dewasa	0	2	2	2

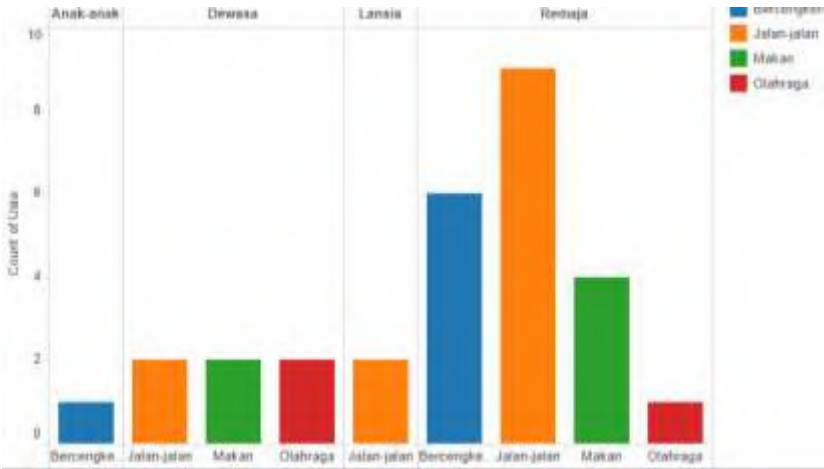
	Tujuan aktifitas			
Usia	Bercengkerama	Jalan-jalan	Makan	Olahraga
Lansia	0	2	0	0
Remaja	6	9	4	1

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel 4. 12 Perbandingan Usia Responden pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas

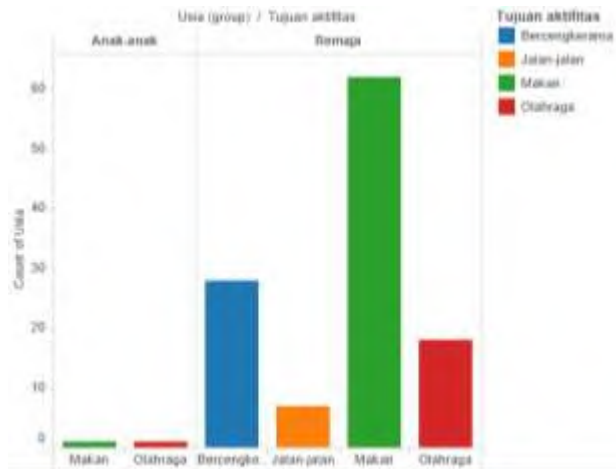
	Tujuan aktifitas			
Usia	Bercengkerama	Jalan-jalan	Makan	Olahraga
Anak-anak	0	0	1	1
Remaja	28	7	62	18

Sumber: Hasil Analisis, 2016



Gambar 4. 9 Perbandingan Usia Responden Pengunjung Taman Bungkul Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas

Sumber: Hasil Analisis, 2016



Gambar 4. 10 Perbandingan Usia Responden Pengunjung Taman Bungkul Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel perbandingan usia dengan jenis aktivitas digunakan untuk mengetahui usia pengunjung dan aktivitas favoritnya. Pada hari kerja, Usia anak-anak cenderung melakukan aktivitas bercengkrama bersama temanannya. Orang dewasa menggunakan taman untuk jalan-jalan, makan dan olahraga. Sedangkan lansia menggunakan Taman Bungkul untuk sekedar jalan-jalan. Usia remaja kebanyakan menggunakan Taman Bungkul untuk aktivitas jalan-jalan.

Pada saat akhir pekan, anak-anak menggunakan Taman Bungkul untuk makan dan berolahraga. Usia remaja memiliki aktivitas dominan di Taman Bungkul berupa aktivitas makan.

Tabel 4. 13 Perbandingan Pendapatan Responden Pengunjung Taman Bungkul pada Hari Kerja

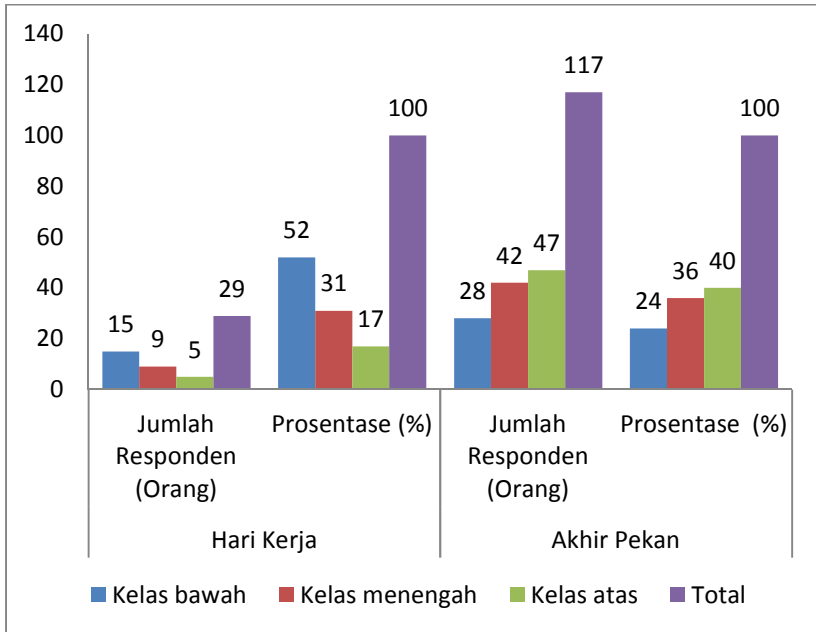
Tingkat Pendapatan Pengunjung Taman	Jumlah Responden (Orang)	Prosentase
Kelas Bawah	15	52%
Kelas Menengah	9	31%
Kelas Atas	5	17%
Total	29	100%

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel 4. 14 Perbandingan Pendapatan Responden Pengunjung Taman Bungkul pada Akhir Pekan

Tingkat Pendapatan Pengunjung Taman	Jumlah Responden (Orang)	Prosentase
Kelas Bawah	28	24%
Kelas Menengah	42	36%
Kelas Atas	47	40%
Total	117	100%

Sumber: Hasil Analisis, 2016



Gambar 4. 11 Perbandingan Pendapatan Responden Pengunjung Taman Bungkul pada Hari Kerja dan Akhir Pekan
Sumber: Hasil Analisis, 2016

Dari penyajian tabel analisis diatas menjelaskan mengenai pendapatan responden yang digunakan untuk menentukan status sosial pengguna Taman Bungkul. Pada hari kerja didominasi reponden dengan status sosial kelas bawah dengan prosentase 52%. Sedangkan pada saat akhir pekan didominasi oleh resonden dengan status sosial kelas atas. Walaupun pada hari kerja didominnasi oleh pengunjung dengan status sosial kelas bawah, namun jumlah kelas menengah dan kelas atas memiliki jumlah prosentasi yang besar yaitu 31% untuk kelas menengah dan 17% untuk kelas atas. Hal ini membuktikan bahwa Taman Bungkul dapat

dinikmati oleh berbagai kalangan tanpa memandang kelas sosial.

Tabel 4. 15 Perbandingan Pendapatan Responden Pengunjung Taman Bungkul pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas

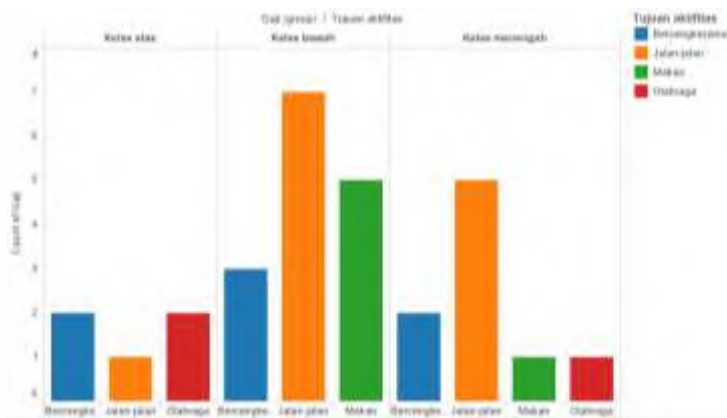
Gaji	Tujuan aktifitas			
	Bercengkerama	Jalan-jalan	Makan	Olahraga
Kelas atas	2	1	0	2
Kelas bawah	3	7	5	0
Kelas menengah	2	5	1	1

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel 4. 16 Perbandingan Pendapatan Responden Pengunjung Taman Bungkul pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas

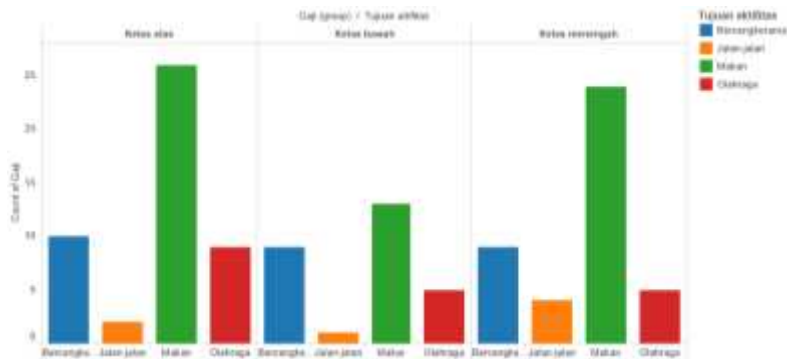
Gaji	Tujuan aktifitas			
	Bercengkerama	Jalan-jalan	Makan	Olahraga
Kelas atas	10	2	26	9
Kelas bawah	9	1	13	5
Kelas menengah	9	4	24	5

Sumber: Hasil Analisis, 2016



Gambar 4. 12 Perbandingan Pendapatan Responden Pengunjung Taman Bungkul pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas

Sumber: Hasil Analisis, 2016



Gambar 4. 13 Perbandingan Pendapatan Responden Pengunjung Taman Bungkul pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel perbandingan pendapatan pengunjung dengan jenis aktivitas digunakan untuk mengetahui aktivitas pengunjung dengan kelas sosialnya masing-masing. Pada saat hari kerja, kelas bawah dan menengah memiliki aktivitas terbanyak berupa jalan-jalan. Sedangkan pada saat akhir pekan, untuk semua golongan sosial lebih menyukai aktivitas makan di Taman Bungkul.

Tabel 4. 17 Pasangan Pengunjung ke Taman Bungkul pada Hari Kerja

Pasangan ke taman	Jumlah Responden (Orang)	Prosentase
Keluarga	5	17%
Sendiri	3	10%
Teman	21	73%
Total	29	100%

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel 4. 18 Pasangan Pengunjung ke Taman Bungkul pada Akhir Pekan

Pasangan ke taman	Jumlah Responden (Orang)	Prosentase
Keluarga	11	9%
Sendiri	3	3%
Teman	103	88%
Total	117	100%

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel 4. 19 Pasangan Pengunjung ke Taman Bungkul pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas

Pasangan ke taman	Tujuan aktifitas			
	Bercengkerama	Jalan-jalan	Makan	Olahraga
Keluarga	1	6	0	0
Sendiri	0	0	0	3

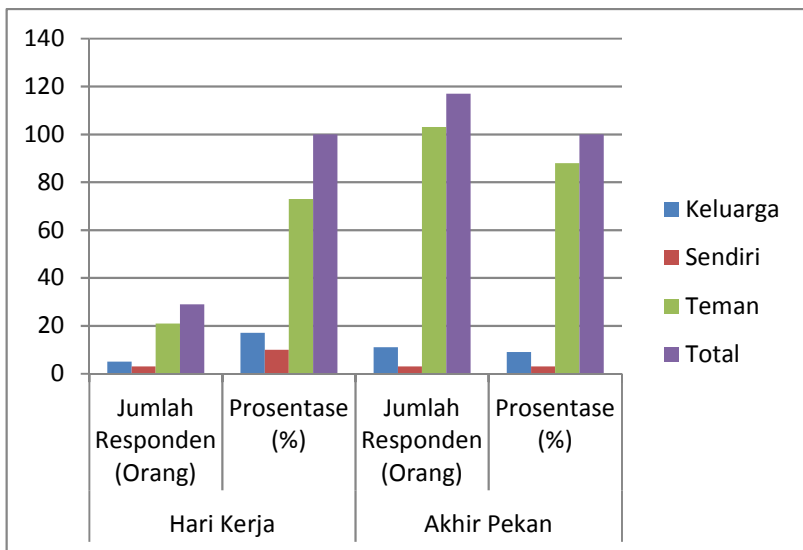
	Tujuan aktifitas			
Pasangan ke taman	Bercengkerama	Jalan-jalan	Makan	Olahraga
Teman	6	7	6	0

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel 4. 20 Pasangan Pengunjung ke Taman Bungkul pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas

	Tujuan aktifitas			
Pasangan ke taman	Bercengkerama	Jalan-jalan	Makan	Olahraga
Keluarga	3	1	8	2
Teman	25	6	55	17

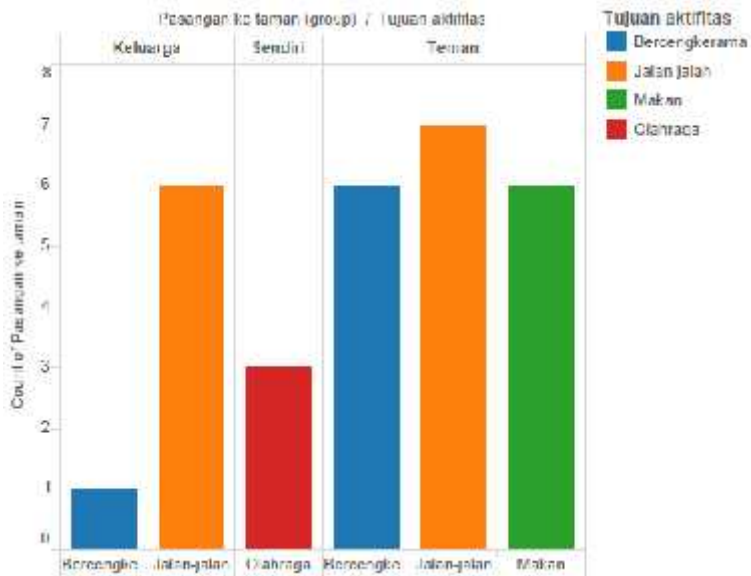
Sumber: Hasil Analisis, 2016



Gambar 4. 14 Perbandingan Pasangan Pengunjung ke Taman Bungkul pada Hari Kerja dan Akhir Pekan

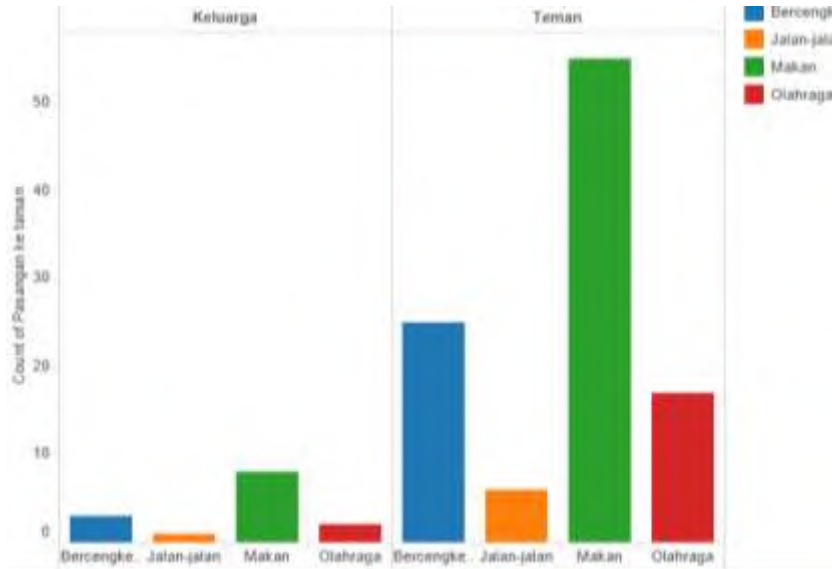
Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel dan grafik perbandingan diatas digunakan untuk mengetahui jenis interaksi yang dilakukan oleh pengguna Taman Bungkul. Pada hari kerja prosentase terbesar pengguna taman berinteraksi dengan temannya sebesar 73% dan prosentase paling sedikit sebesar 10% adalah pengguna yang ke taman sendirian dan tidak melakukan interaksi. Pengguna yang menggunakan taman tanpa pasangan adalah pengguna yang melakukan aktivitas olahraga maupun sekedar bersantai. Pada akhir pekan prosentase terbesar adalah pengguna yang menggunakan taman bersama teman/teman komunitas yaitu sebesar 86%. Pengguna taman pada akhir pekan yang datang sendirian sam dengan halnya pada saat hari kerja yaitu memanfaatkan taman hanya sekedar olahraga.



Gambar 4. 15 Perbandingan Pasangan Pengunjung ke Taman Bungkul pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas

Sumber: Hasil Analisis, 2016



Gambar 4. 16 Perbandingan Pasangan Pengunjung ke Taman Bungkul pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel perbandingan pasangan menggunakan taman oleh pengunjung dengan jenis aktivitas digunakan untuk mengetahui aktivitas pengunjung dan pasangannya dalam melakukan aktivitasnya. Pada saat hari kerja, pengguna taman yang datang dengan keluarga cenderung melakukan aktivitas jalan-jalan. Sedangkan yang menggunakan Taman Bungkul bersama temannya memiliki aktivitas yang lebih beragam. Pengguna Taman Bungkul yang menggunakan taman sendirian cenderung melakukan aktivitas olahraga.

Pada saat akhir pekan, pengguna taman yang datang dengan keluarga dan teman memiliki aktivitas yang sama beragam. Namun, untuk pengguna taman yang datang bersama

keluarga memiliki jumlah yang lebih sedikit dibandingkan dengan yang datang dengan temannya. Pengguna taman yang datang dengan temannya memiliki kecenderungan yang besar untuk melakukan aktivitas makan.

Tabel 4. 21 Perbandingan Frekuensi Menggunakan Taman Oleh Responden pada Hari Kerja

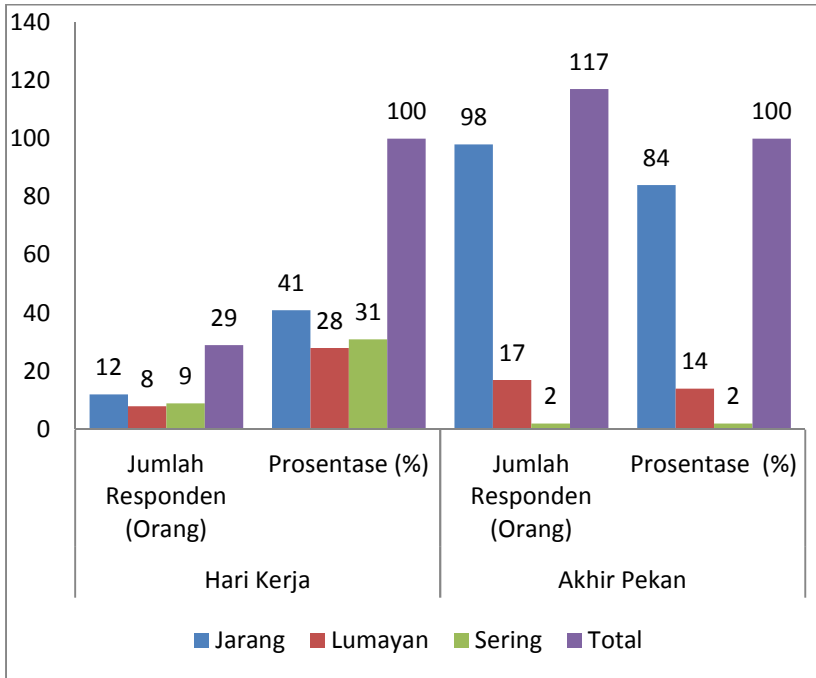
Frekuensi Menggunakan Taman	Jumlah Responden (Orang)	Prosentase
Jarang	12	41%
Lumayan	8	28%
Sering	9	31%
Total	29	100%

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel 4. 22 Perbandingan Frekuensi Menggunakan Taman Oleh Responden pada Akhir Pekan

Frekuensi Menggunakan Taman	Jumlah Responden (Orang)	Prosentase
Jarang	98	84%
Lumayan	17	14%
Sering	2	2%
Total	117	100%

Sumber: Hasil Analisis, 2016



Gambar 4. 17 Perbandingan Frekuensi Menggunakan Taman Oleh Responden pada Hari Kerja dan Akhir Pekan

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Dari penyajian tabel analisis diatas menjelaskan mengenai frekuensi responden dalam menggunakan Taman Bungkul. Frekuensi kunjungan dibagi menjadi tiga yaitu jarang (antara 1 – 2 kali sebulan), lumayan (antara 3 – 4 kali sebulan) dan sering (lebih dari 4 kali sebulan). Pada hari kerja perbandingan prosentasenya adalah 41% responden menyatakan jarang ke taman, 38% menyatakan lumayan, dan 31% menyatakan sering. Para pengunjung yang sering menggunakan taman bungkul karena memiliki lokasi tempat

tinggal maupun tempat kerja yang dekat dengan Taman Bungkul.

Responden yang melakukan aktivitas olahraga seperti jogging memiliki frekuensi menggunakan taman setiap hari kecuali hari minggu pada saat *Car Free Day* dikarenakan kondisi ramai sehingga tidak bias berolahraga dengan nyaman. Hal ini mengindikasikan bahwa program yang membuat atau menimbulkan kesan baik belum tentu diterima oleh semua kalangan. Para pengguna Taman Bungkul dengan frekuensi penggunaan setiap hari cenderung menyukai kondisi sepi.

Sedangkan frekuensi pengguna Taman Bungkul pada akhir pekan didominasi oleh responden yang jarang menggunakan taman dengan prosentase 84%. Sedangkan responden yang sering menggunakan taman pada akhir pekan hanya sebesar 2% dan menggunakannya pada saat malam minggu. Rata-rata responden *Car Free Day* bukanlah pengunjung tetap, mereka hanya ke Taman Bungkul pada minggu-minggu tertentu. Hal yang membuat *Car Free Day* ramai bukanlah pengunjung tetap melainkan pengunjung yang berganti-ganti.

Tabel 4. 23 Perbandingan Frekuensi Menggunakan Taman Oleh Responden pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas

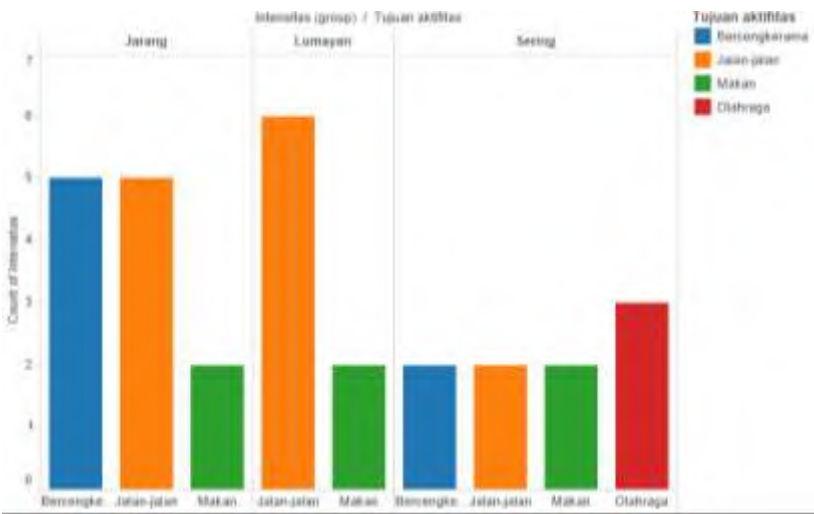
Intensitas	Tujuan aktifitas			
	Bercengkrama	Jalan-jalan	Makan	Olahraga
Jarang	5	5	2	0
Lumayan	0	6	2	0
Sering	2	2	2	3

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel 4. 24 Perbandingan Frekuensi Menggunakan Taman Oleh Responden pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas

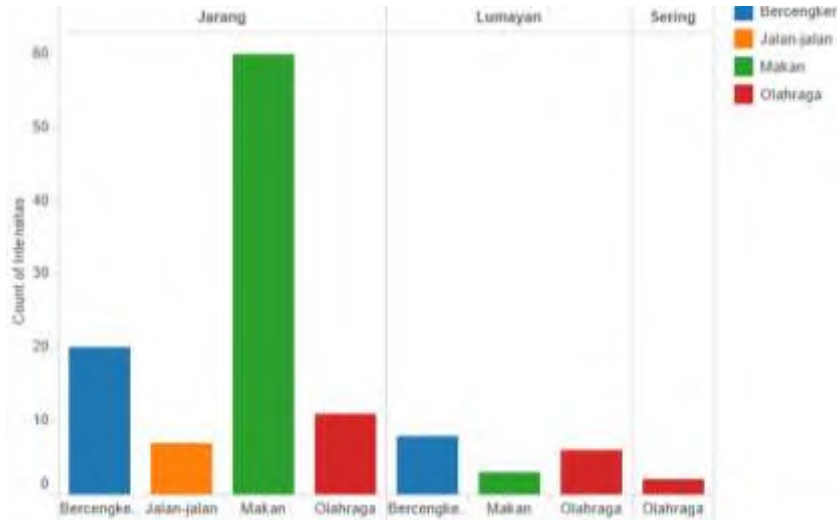
Intensitas	Tujuan aktifitas			
	Bercengkerama	Jalan-jalan	Makan	Olahraga
Jarang	20	7	60	11
Lumayan	8	0	3	6
Sering	0	0	0	2

Sumber: Hasil Analisis, 2016



Gambar 4. 18 Perbandingan Frekuensi Menggunakan Taman Oleh Responden pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas

Sumber: Hasil Analisis, 2016



Gambar 4. 19 Perbandingan Frekuensi Menggunakan Taman Oleh Responden pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas
Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel perbandingan frekuensi menggunakan taman oleh pengunjung dengan jenis aktivitas digunakan untuk mengetahui aktivitas pengunjung dan frekuensi dalam melakukan aktivitasnya. Pada saat hari kerja, dengan frekuensi jarang memiliki aktivitas terbanyak berupa jalan-jalan dan bercengkerama. Pengguna taman yang memiliki frekuensi kunjungan lumayan memiliki jenis kegiatan terbanyak berupa bercengkerama. Pengguna taman yang memiliki frekuensi kunjungan sering memiliki aktivitas olahraga dan hamper melakukan olahraga setiap hari di Taman Bungkul.

4.2.1.2 Identifikasi Kondisi Lingkungan pada Taman Bungkul

Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui faktor lingkungan di Taman Bungkul yang mempengaruhi aktivitas penggunanya. Faktor lingkungan atau merupakan salah satu daya tarik bagi pengunjung untuk menggunakan Taman Bungkul sebagai ruang aktivitasnya. Tujuan analisis ini sebatas untuk mengetahui kesesuaian Taman Bungkul sebagai ruang sosial.

Tabel 4. 25 Perbandingan Lokasi Menggunakan Taman Oleh Responden pada Hari Kerja

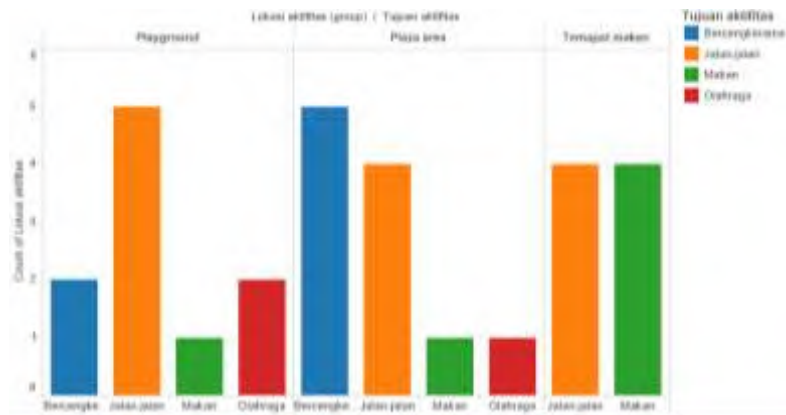
Lokasi aktifitas	Tujuan aktifitas			
	Bercengkerama	Jalan-jalan	Makan	Olahraga
Playground	2	5	1	2
Plaza area	5	4	1	1
Tempat makan	0	4	4	0

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel 4. 26 Perbandingan Lokasi Menggunakan Taman Oleh Responden pada Akhir Pekan

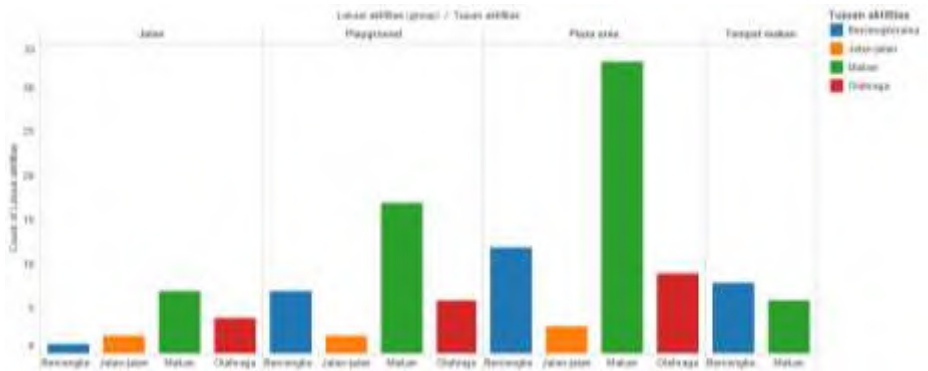
Lokasi aktifitas	Tujuan aktifitas			
	Bercengkerama	Jalan-jalan	Makan	Olahraga
Jalan	1	2	7	4
Playground	7	2	17	6
Plaza area	12	3	33	9
Tempat makan	8	0	6	0

Sumber: Hasil Analisis, 2016



Gambar 4. 20 Perbandingan Lokasi Menggunakan Taman Oleh Responden pada Hari Kerja

Sumber: Hasil Analisis, 2016



Gambar 4. 21 Perbandingan Lokasi Menggunakan Taman Oleh Responden pada Akhir Pekan

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tujuan dari tabel diatas adalah untuk mengetahui lokasi aktivitas pengguna Taman Bungkul. Pada saat hari kerja, pengunjung yang melakukan aktivitas jalan-jalan lebih

cenderung menempati lokasi *playground*. Sedangkan untuk pengunjung yang melakukan aktivitas bercengkerama lebih memilih *plaza area* untuk melakukan aktivitasnya. Tempat makan digunakan oleh pengguna aktivitas yang memang bertujuan makan, namun juga ada pengunjung yang mulanya bertujuan jalan-jalan tapi juga menggunakan tempat makan/sentra kuliner.

Pada saat akhir pekan lokasi favorit pengunjung adalah plaza area dengan aktivitas makan. Pada saat akhir pekan kondisi *plaza area* dipenuhi oleh penjual makanan. Selain *plaza area*, lokasi *playground* juga menjadi lokasi para pengunjung yang melakukan aktivitas makan maupun tempat beristirahat setelah makan.

Tabel 4. 27 Perbandingan Jarak antara Asal Pengunjung dengan Taman Oleh Responden pada Hari Kerja

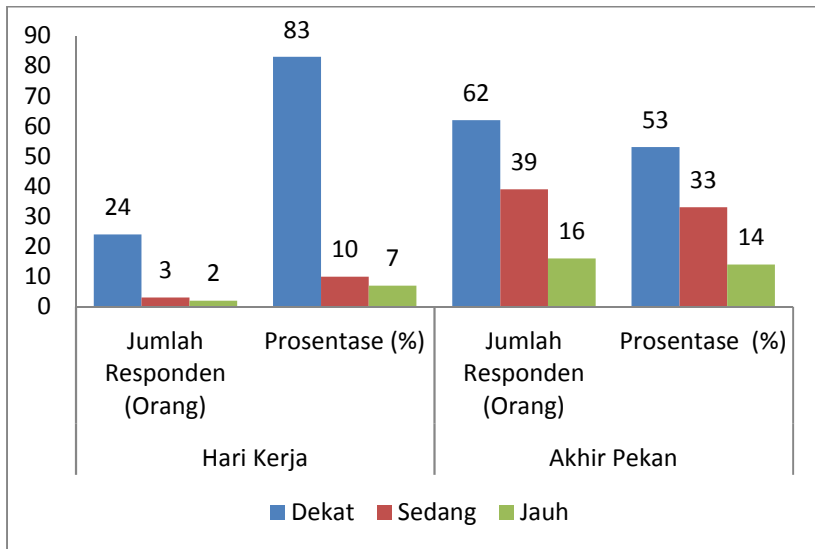
Jarak	Jumlah Responden (Orang)	Prosentase
Dekat	24	83%
Sedang	3	10%
Jauh	2	7%
Total	29	100%

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel 4. 28 Perbandingan Jarak antara Asal Pengunjung dengan Taman Oleh Responden pada Akhir Pekan

Jarak	Jumlah Responden (Orang)	Prosentase
Dekat	62	53%
Sedang	39	33%
Jauh	16	14%
Total	117	100%

Sumber: Hasil Analisis, 2016



Gambar 4. 22 Perbandingan Jarak antara Asal Pengunjung dengan Taman Oleh Responden pada Hari Kerja dan Akhir Pekan

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Dari penyajian tabel analisis diatas menjelaskan mengenai jarak asal responden menuju Taman Bungkul. Jarak diukur menggunakan waktu tempuh yaitu untuk jarak dekat (kurang dari 30 menit), jarak sedang (30 menit) dan jarak jauh (lebih dari 30 menit). Pada hari kerja, jarak asal responden dari Taman Bungkul didominasi oleh jarak yang dekat dengan rumah maupun tempat kerja dengan prosentase 83%. Pada hari kerja Taman Bungkul dijadikan tempat istirahat bagi pekerja kantoran dan SPG yang pergi ke Taman Bungkul sekedar untuk makan siang. Sedangkan responden yang memiliki jarak asal jauh adalah beberapa orang yang tertarik mampir ke Taman Bungkul karena hanya sekedar melaluinya.

Pada kahir pekan, jarak responden dari Taman Bungkul didominasi oleh dekat dengan prosentase 53%. Walaupun antara hari kerja dan akhir pekan sama didominasi oleh jarak asal responden yang dekat, namun sebesar 14% atau sekitar 16 responden memiliki daerah asal yang jauh seperti di luar Kota. Contoh responden dari luar kota ini berasal dari Kota Sidoarjo yang tertarik pergi ke Taman Bungkul karena adanya program *Car Free Day*. Berikut di bawah ini adalah beberapa contoh alamat asal responden.

Tabel 4. 29 Daftar Alamat Responden pada Hari Kerja

Alamat	Waktu Tempuh	Alamat	Waktu Tempuh
Darmo Kali	5 menit	Jl Arjuna Kedung Anyar	15 menit
Sidoarjo	30 menit	Bangkalan	80 menit
Jagir Sidoserma	20 menit	Klampis Ngasem	20 menit
Sidoarjo	20 menit	Wonorejo	10 menit
Demak	30 menit	Surabaya Selatan	15 menit
Jl. tek elektro asrama ITS	20 menit	Keputran Pasar Kecil	5 menit
Apartement Somerset	10 menit	Kemayoran Gang	15 menit
Jombang	120 menit	Pacar Kembang	20 menit
Semolowaru gg buntu Surabaya	20 menit	Manyar	15 menit
Keputih	30 menit	Mulyosari BPD	20 menit
Jl. Progo	1 menit		

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel 4. 30 Daftar Alamat Responden pada Akhir Pekan

Alamat	Waktu Tempuh	Alamat	Waktu Tempuh
Perum Oasis, Semampir, Sedati	60 menit	Delta Sari Indah Waru Sidoarjo	30 menit

Alamat	Waktu Tempuh	Alamat	Waktu Tempuh
Tambak Gringsing	30 menit	Palm Spring	15 menit
Ds. Klop Sepuluh, Kec. Sukodono, Sidoarjo	30 menit	Ploso Timur	20 menit
Bratang	15 menit	Jl. Bubutan Maspati	20 menit
Bukit Palma	40 menit	Gubeng Jaya	15 menit
Manukan Lor	30 menit	Sidoarjo	60 menit
Tegal Mulyorejo Baru	30 menit	Ngagel Rejo	10 menit
Bratang Binangun	10 menit	Gang makam	30 menit
Semampir IIA	30 menit	Jalan Semampir Praja	30 menit
Rungkut Menanggal Harapan	30 menit	Jln DuKuh Setro Rawasan	30 menit
Puri Indah Sidoarjo	30 menit	Bulak Cumpat Timur	20 menit
Manyar	15 menit	Jalan Ikan Sepat	45 menit
Rungkut YKP	25 menit	Margorejo Sawah	20 menit
Jl. Mangga Pondok Tjandra Indah, Waru-Sidoarjo	45 menit	Perumahan Graha Tirta	15 menit
Kupang Krajan Lor	15 menit	Jl. Wiguna Tengah	20 menit
Bratang	15 menit	Dukuh Pakis	10 menit
KH. Ahmad Dahlan Sukolilo	30 menit	Jl Marina Emas Timur	30 menit
Sidoarjo	15 menit	Jl. Krukah Selatan	15 menit
Jl. Kalikepiting Jaya	30 menit	Kedinding	30 menit
Kalianyar	30 menit	Sidoarjo	30 menit
Pucang Adi 4	10 menit	Dharmawangsa	20 menit
Rungkut Asri Timur	45 menit	Gunung Sari Indah	25 menit
Jalan Raya Manukan Tama	30 menit	Gang makam	20 menit
Kebraon Indah Permai	30 menit	Keputih Perintis	20 menit

Alamat	Waktu Tempuh	Alamat	Waktu Tempuh
Gunung Anyar Surabaya	30 menit	Central Park Ahmad Yani	10 menit
Sutorejo Utara	20 menit	Perumdos ITS	30 menit
Bumi Marina Emas	15 menit	Jl. Keputih	25 menit
Jln. Perumda	25 menit	Juanda, Sidoarjo	30 menit
Keputih	30 menit	Jalan Keputih Gg Makam	20 menit
Griya Permatan, Gedangan, Sidoarjo	60 menit	Wisma Permai	40 menit
Juanda, Sidoarjo	50 menit	Surabaya	20 menit
Dukuh Kupang Barat Surabaya	20 menit	Jl. Ketintang Baru	5 menit
Pucang Anom Timur	30 menit	Jl. Bungkal	30 menit
Jalan Bumi Marina Emas Selatan	30 menit	Rungkut	30 menit
Jalan Keputih	30 menit	Sidoarjo	40 menit
Baruk Utara	15 menit	Asem Jaya Surabaya	20 menit
Jl. Wisma Permai I	20 menit	Sidoarjo	45 menit
Semolowaru Elok	35 menit	Surabaya	60 menit
Medokan Semampir	15 menit	Jl. Baruk Barat	20 menit
Karangan	10 menit	Ngagel Dadi	15 menit
Keputih Perintis	30 menit	Sidoarjo	40 menit
Jl. Klampis Anom	30 menit	Lidah Wetan	30 menit
Perum ITS	30 menit	Manyar	45 menit
Sidoarjo	60 menit		

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Pada tabel hasil analisis diatas menjelaskan mengenai daerah asal responden pengguna Taman Bungkul. Pada hari kerja bahkan ada responden yang memiliki waktu tempuh ke Taman Bungkul sejauh 120 menit ang memiliki asal dari Kota Jombang. Responden ini memiliki ketertarikan untuk sekedar

singgah ke taman Bungkul karena Taman Bungkul memiliki data tarik tersendiri.

Asal daerah dari responden di akhir pekan khususnya responden *Car Free Day*, sebanyak 16 responden memiliki waktu tempuh yang jauh antara 35 menit sampai 60 menit demi menuju Taman Bungkul yang memiliki daya tarik tersendiri. Hal ini mengartikan bahwa pengunjung Taman Bungkul pada akhir pekan terutama pagi hari, tidak didominasi pengunjung tetap karena pengunjung Taman Bungkul pada akhir pekan hanya ke taman Bungkul ketika mereka ingin kesana saja. Berbeda dengan pengunjung Taman Bungkul pada hari kerja terutama pagi hari dan siang hari, mereka menggunakan Taman Bungkul dengan frekuensi penggunaan yang tinggi dengan kegiatan berupa olahraga dan makan siang.

Dapat disimpulkan bahwa pada akhir pekan, aktivitas yang dapat dilakukan warga Kota Surabaya memiliki opsi lebih banyak selain mengunjungi atau menggunakan Taman Bungkul, namun Taman Bungkul memiliki daya tarik bagi pengguna dengan daerah asal yang jauh bahkan luar kota. Sedangkan pada hari kerja, Taman Bungkul digunakan sebagai tempat aktivitas tetap dengan frekuensi penggunaan yang tinggi dan asal pengunjung yang dekat.

Tabel 4. 31 Perbandingan Jarak antara Asal Pengunjung dengan Taman Oleh Responden pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas

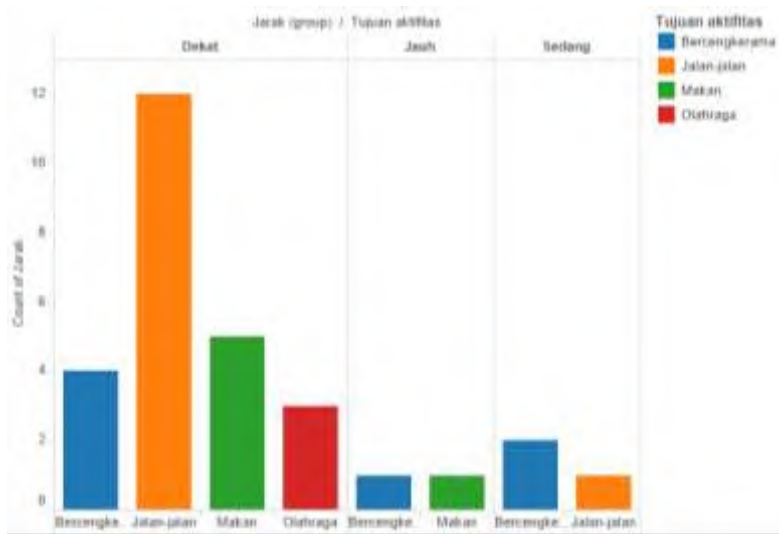
Jarak	Tujuan aktifitas			
	Bercengkerama	Jalan-jalan	Makan	Olahraga
Dekat	4	12	5	3
Jauh	1	0	1	0
Sedang	2	1	0	0

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel 4. 32 Perbandingan Jarak antara Asal Pengunjung dengan Taman Oleh Responden pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas

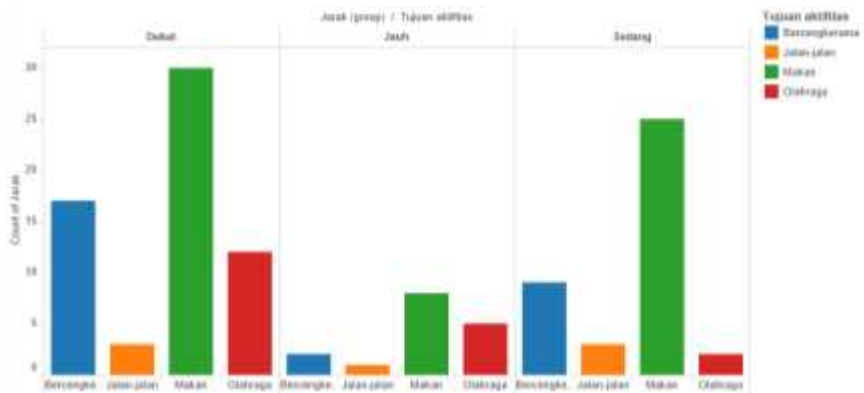
Jarak	Tujuan aktifitas			
	Bercengkerama	Jalan-jalan	Makan	Olahraga
Dekat	17	3	30	12
Jauh	2	1	8	5
Sedang	9	3	25	2

Sumber: Hasil Analisis, 2016



Gambar 4. 23 Perbandingan Jarak antara Asal Pengunjung dengan Taman Oleh Responden pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas

Sumber: Hasil Analisis, 2016



Gambar 4. 24 Perbandingan Jarak antara Asal Pengunjung dengan Taman Oleh Responden pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel perbandingan jarak tempat asal pengunjung dengan jenis aktivitas digunakan untuk mengetahui aktivitas pengunjung dan jarak dari tempat asalnya. Pada saat hari kerja, pengunjung dengan jarak asal dekat dan sedang lebih cenderung melakukan aktivitas makan, seperti pegawai kantor disekitar Taman Bungkul. Pengunjung dengan jarak asal jauh juga melakukan aktivitas makan, namun tidak sebanyak pengunjung yang memiliki tempat asal dekat dan sedang.

Pada saat akhir pekan, pengunjung yang memiliki asal dekat memilih menggunakan Taman Bungkul sebagai tempat jalan-jalan. Sedangkan pengunjung yang memiliki jarak asal jauh memiliki tujuan melakukan aktivitas bercengkerama dan makan.

**Tabel 4. 33 Perbandingan Pilihan Moda Transportasi
Responden menuju Taman pada Hari Kerja**

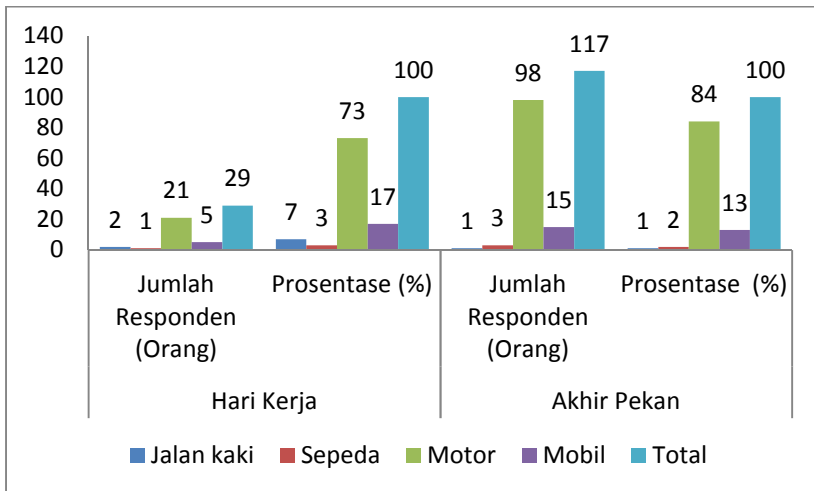
Moda Transportasi	Jumlah Responden (Orang)	Prosentase
Jalan kaki	2	7%
Sepeda	1	3%
Motor	21	73%
Mobil	5	17%
Total	29	100%

Sumber: Hasil Analisis, 2016

**Tabel 4. 34 Perbandingan Pilihan Moda Transportasi
Responden menuju Taman pada Akhir Pekan**

Moda Transportasi	Jumlah Responden (Orang)	Prosentase
Jalan kaki	1	1%
Sepeda	3	2%
Motor	98	84%
Mobil	15	13%
Total	117	100%

Sumber: Hasil Analisis, 2016



Gambar 4. 25 Perbandingan Pilihan Moda Transportasi Responden menuju Taman pada Hari Kerja dan Akhir Pekan
Sumber: Hasil Analisis, 2016

Dari penyajian tabel analisis diatas menjelaskan mengenai pilihan moda transportasi yang digunakan oleh responden untuk mencapai Taman Bungkul. Moda transportasi pilihan adalah sepeda, motor, mobil dan jalan kaki. Pada hari kerja pemilihan moda transportasi terbanyak adalah motor dengan prosentase 73%, begitu juga dengan akhir pekan yang didominasi penggunaan motor dengan prosentase 84%. Selain menggunakan motor, tidak sedikit juga responden yang menggunakan mobil sebagai moda transportasi, seperti yang disajikan dalam tabel bahwa pengguna mobil memiliki prosentase 17% pada hari kerja dan 13% pada akhir pekan.

**Tabel 4. 35 Perbandingan Pilihan Moda Transportasi
Responden menuju Taman pada Hari Kerja Berdasarkan
Aktivitas**

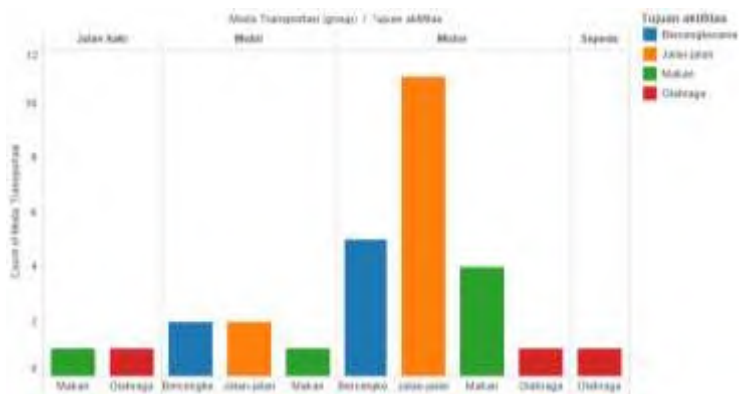
	Tujuan aktifitas			
Moda Transportasi	Bercengkerama	Jalan-jalan	Makan	Olahraga
Jalan kaki	0	0	1	1
Mobil	2	2	1	0
Motor	5	11	4	1
Sepeda	0	0	0	1

Sumber: Hasil Analisis, 2016

**Tabel 4. 36 Perbandingan Pilihan Moda Transportasi
Responden menuju Taman pada Akhir Pekan Berdasarkan
Aktivitas**

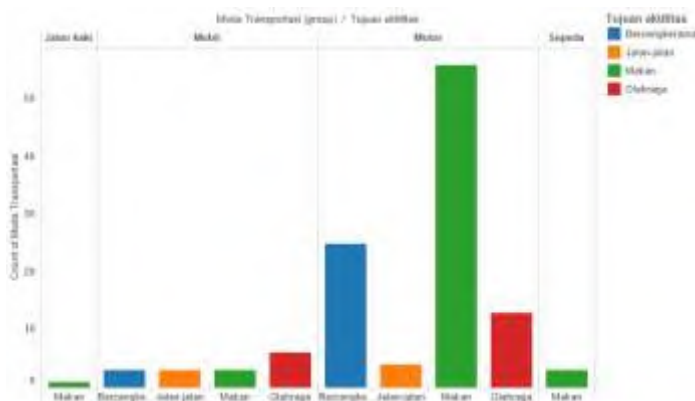
	Tujuan aktifitas			
Moda Transportasi	Bercengkerama	Jalan-jalan	Makan	Olahraga
Jalan kaki	0	0	1	0
Mobil	3	3	3	6
Motor	25	4	56	13
Sepeda	0	0	3	0

Sumber: Hasil Analisis, 2016



Gambar 4. 26 Perbandingan Pilihan Moda Transportasi Responden menuju Taman pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas

Sumber: Hasil Analisis, 2016



Gambar 4. 27 Perbandingan Pilihan Moda Transportasi Responden menuju Taman pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel perbandingan pilihan moda dengan jenis aktivitas digunakan untuk mengetahui aktivitas pengunjung dan moda transportasi yang digunakan pengunjung untuk mencapai Taman Bungkul. Pada saat hari kerja, pengunjung dengan moda transportasi sepeda motor memiliki tujuan aktivitas terbanyak berupa jalan-jalan. Sedangkan pada saat akhir pekan, pilihan moda transportasi sepeda motor memiliki tujuan di taman berupa aktivitas makan.

Tabel 4. 37 Perbandingan Tingkat Keindahan Taman Menurut Responden pada Hari Kerja

Tingkat keindahan	Jumlah Responden (Orang)	Prosentase
Jelek	4	14%
Biasa	25	86%
Indah	0	0%
Total	29	100%

Sumber: Hasil Analisis, 2016

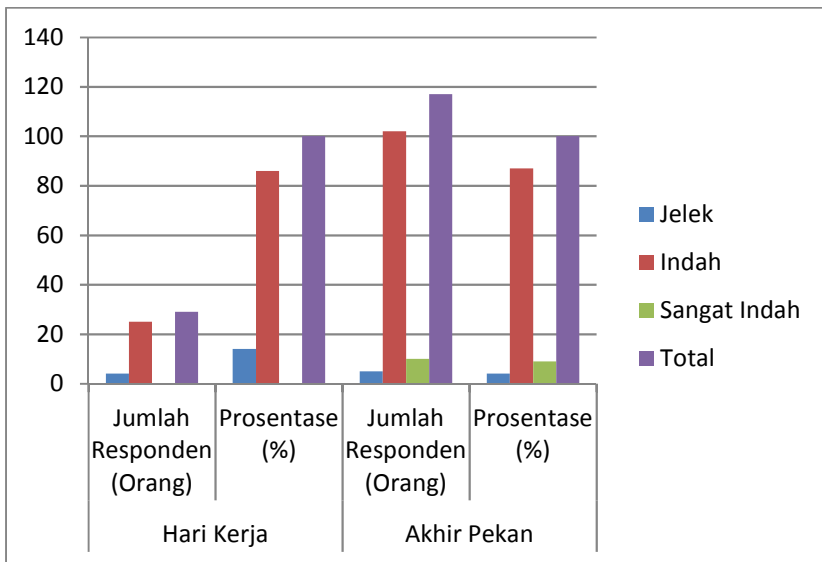
Tabel 4. 38 Perbandingan Tingkat Keindahan Taman Menurut Responden pada Akhir Pekan

Tingkat keindahan	Jumlah Responden (Orang)	Prosentase
Jelek	5	4%
Biasa	102	87%
Indah	10	9%
Total	117	100%

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Dari penyajian tabel analisis diatas menjelaskan mengenai tingkat keindahan taman berdasarkan persepsi pengguna Taman Bungkul. Pada hari kerja pengguna taman menyatakan bahwa taman Bungkul memiliki tampilan visual yang biasa dengan prosentase sebesar 86%, sedangkan sisanya

menyatakan bahwa tampilan visual Taman Bungkul masih jelek. Pada akhir pekan, responden menyatakan bahwa tampilan visual Taman Bungkul biasa dengan prosentase 87% dan yang menyatakan bahwa tampilan visual Taman Bungkul masih jelek dengan prosentase 4%. Hal ini mengartikan bahwa Taman ungkul memiliki daya tarik visual yang kurang dikarenakan pengujung tidak menilai bahwa Taman Bungkul itu indah.



Gambar 4. 28 Perbandingan Tingkat Keindahan Taman Menurut Responden pada Hari Kerja dan Akhir Pekan

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Alasan pengguna Taman Bungkul menyatakan bahwa Taman Bungkul masih memiliki visual yang jelek karena penataan PKL yang masih kurang rapi dan banyaknya tampilan fisik taman yang mulai tidak terawat. PKL yang berjualan dirasakan pengguna taman sebagai gangguan visual jika

penataannya tidak diatur. Namun menurut persepsi pengguna Taman, aktivitas yang ada di dalam Taman justru menjadi daya tarik yang lebih kuat daripada tampilan visual Taman Bungkul.

Tabel 4. 39 Perbandingan Tingkat Keindahan Taman Menurut Responden pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas

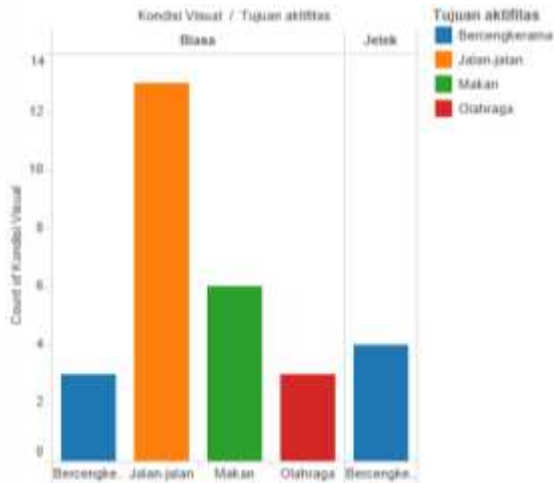
	Tujuan aktifitas			
Kondisi Visual	Bercengkerama	Jalan-jalan	Makan	Olahraga
Biasa	3	13	6	3
Jelek	4	0	0	0

Sumber: Hasil Analisis, 2016

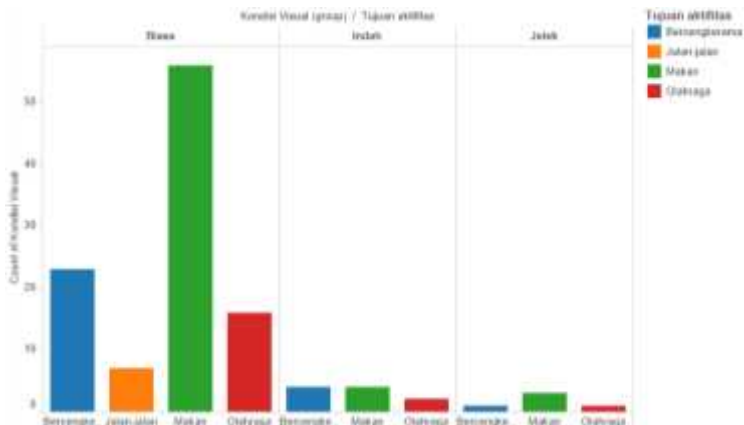
Tabel 4. 40 Perbandingan Tingkat Keindahan Taman Menurut Responden pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas

	Tujuan aktifitas			
Kondisi Visual	Bercengkerama	Jalan-jalan	Makan	Olahraga
Biasa	23	7	56	16
Indah	4	0	4	2
Jelek	1	0	3	1

Sumber: Hasil Analisis, 2016



Gambar 4. 29 Perbandingan Tingkat Keindahan Taman Menurut Responden pada Hari Kerja Berdasarkan Aktivitas
Sumber: Hasil Analisis, 2016



Gambar 4. 30 Perbandingan Tingkat Keindahan Taman Menurut Responden pada Akhir Pekan Berdasarkan Aktivitas
Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel perbandingan tingkat keindahan taman dengan jenis aktivitas digunakan untuk mengetahui aktivitas pengunjung dan pandangan pengunjung mengenai keindahan Taman Bungkul. Pada saat hari kerja, pengunjung dengan aktivitas jalan-jalan menyatakan bahwa kondisi visual taman Bungkul biasa saja. Sedangkan pengunjung yang melakukan aktivitas bercengkerama cenderung menyatakan bahwa Taman Bungkul memiliki kondisi visual yang jelek.

Pada saat akhir pekan, pengunjung dengan aktivitas makan cenderung menyatakan bahwa Taman Bungkul memiliki kondisi visual biasa saja. Sedangkan pengunjung yang memiliki tujuan aktivitas makan, 50% menyatakan jelek sedangkan 50% lainnya menyatakan bahwa kondisi visual Taman Bungkul indah.

4.2.2 Analisis Penentuan Faktor – Faktor yang Berpengaruh terhadap Pola Kegiatan Pengguna Taman Bungkul

Pembahasan pada analisis ini adalah untuk menentukan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap pola kegiatan atau perilaku pengguna Taman Bungkul berdasarkan hasil eksplorasi analisis sebelumnya. Analisis pada tahap ini menggunakan analisis regresi logistik multinomial untuk mengetahui hubungan antara tujuan aktivitas di taman dengan variabel lainnya. Dalam analisis ini akan mengerucutkan hasil eksplorasi yang selanjutnya akan digunakan untuk menentukan preferensi masyarakat dalam mengembangkan ruang taman yang mereka gunakan.

Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Variabel Respon (Y)
 - a. Tujuan mengunjungi Taman Bungkul saat *Weekday*
 - i. Bercengkrama : 0
 - ii. Jalan-Jalan : 1
 - iii. Makan : 2
 - b. Tujuan mengunjungi Taman Bungkul saat *Weekend*
 - i. Bercengkrama : 0
 - ii. Jalan-Jalan : 1
 - iii. Makan : 2
 - iv. Olahraga : 3
2. Variabel Prediktor
 - a. Usia (X_1)

- b. Jenis kelamin (X_2) dibagi menjadi dua kategori yaitu
 - i. Perempuan : 0
 - ii. Laki-laki : 1
- c. Gaji (X_3)
- d. Intensitas (X_4)
- e. Pasangan (X_5) dibagi menjadi dua kategori yaitu:
 - i. Keluarga : 0
 - ii. Teman : 1
- f. Jarak (X_6)
- g. Moda Transportasi (X_7) dibagi menjadi empat kategori yaitu
 - i. Jalan kaki : 0
 - ii. Motor : 1
 - iii. Mobil : 2
 - iv. Sepeda : 3
- h. Lokasi (X_8) dibagi menjadi empat kategori yaitu:
 - i. Jalan : 0
 - ii. Plaza area : 1
 - iii. Playground : 2
 - iv. Tempat makan : 3

4.2.2.1 Analisis pada Hari Kerja

Variabel Y yang digunakan pada analisis ini adalah tujuan ke Taman Bungkul, sedangkan untuk variabel X adalah frekuensi kunjungan, jenis interaksi, usia, jenis kelamin dan tingkat pendapatan untuk faktor internal serta waktu tempuh, pilihan moda, kondisi visual dan lokasi fasilitas untuk kegiatan sebagai faktor eksternal. Urutan variabel yang dikeluarkan dalam analisis:

1. Gaji
2. Waktu tempuh
3. Lokasi aktivitas
4. Moda transportasi
5. Intensitas
6. Jenis kelamin

Berikut ini adalah langkah analisisnya.

1. Uji Independensi

Hipotesis :

H_0 : Tidak terdapat hubungan antara tujuan ke taman Bungkul dengan setiap variabel prediktor

H_1 : Terdapat hubungan antara melakukan antara tujuan ke taman Bungkul dengan setiap variabel prediktor

Tolak H_0 jika $t_{hit}^2 > t_{(db,r)}^2$, $G_{hit}^2 > t_{(db,r)}^2$ atau $Pvalue <$

Likelihood Ratio Tests

Effect	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood of Reduced Model	Chi-Square	df	Sig.
Intercept	26,074 ^a	,000	0	.
Usia	32,841	6,766	2	,034
Pasangan	32,066	5,992	2	,050

Tujuan dari analisis tahap ini adalah untuk mengetahui variabel mana saja yang memiliki hubungan yang nantinya akan dirumuskan sebagai faktor penentu. Terlihat bahwa terdapat hubungan antara variabel Y (Tujuan ke Taman Bungkul) dengan variabel usia. Serta terdapat hubungan antara variabel Y (Tujuan ke Taman Bungkul) dengan pasangan pergi ke taman Bungkul.

2. Uji Multivariabel

Hipotesis

$$H_0 : \beta_i = 0 \quad \forall i$$

$$H_1 : \beta_i \neq 0 \quad \exists i=1,2$$

Taraf signifikansi : $\alpha = 5\%$

Daerah penolakan : Tolak H_0 jika $P\text{-value} < \alpha$

Model Fitting Information

Model	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	39,444			
Final	26,074	13,369	4	,010

P-value sebesar 0,010 sehingga keputusan yang diambil adalah Tolak H_0 . Artinya minimal ada satu variabel prediktor yang berpengaruh signifikan terhadap tujuan ke taman bungkul.

3. Uji Parsial

tujuan ^a		B	Std. Error	Wald	df	Sig.	Exp(B)
Bercengkerama	Intercept	12,663	6,490	3,807	1	,051	
	Usia	-,568	,286	3,945	1	,047	,567
	[Pasangan=,00]	29,473	1,422	429,637	1	,000	6306705316614,960
	[Pasangan=1,00]	0 ^b	.	.	0	.	.
	Intercept	7,496	6,055	1,532	1	,216	
Jalan-Jalan	Usia	-,319	,260	1,508	1	,220	,727
	[Pasangan=,00]	29,669	,000	.	1	.	7674657184121,188
	[Pasangan=1,00]	0 ^b	.	.	0	.	.

Fungsi logit 1 (Bercengkrama)

$$g_1(x) = 12,663 - 0,568X_1 + 29,473X_5(0)$$

Fungsi logit 2 (Jalan-jalan)

$$g_2(x) = 7,496 - 0,319X_1 + 29,669X_5(0)$$

Parameter logit 2 tidak signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa usia dan pasangan tidak signifikan terhadap orang yang ke taman Bungkul dengan tujuan jalan-jalan. Nilai *odds ratio* sebesar 0,567 artinya jika dibandingkan dengan orang yang bertujuan makan, setiap kenaikan usia sebesar 1 tahun, kecenderungan seseorang bercengkerama sebesar 0,567 kali

lipat. Nilai *odds ratio* sebesar 6306705316614,96 artinya jika dibandingkan dengan orang yang bertujuan makan, orang yang ke Bungkul dengan keluarga cenderung melakukan aktivitas bercengkrama 6306705316614,96 kali daripada orang yang ke Bungkul dengan komunitas/teman.

4. Nilai $\pi_p(x)$

Fungsi peluang didapatkan dari fungsi eksponensial dari fungsi logit pada tahap sebelumnya. Untuk penyebut menggunakan seluruh fungsi logit yang didapatkan, sedangkan pembilang didapatkan dari fungsi logit peluang yang akan dihitung.

Peluang bertujuan bercengkrama

Peluang orang berusia 20 tahun yang ke Bungkul bersama keluarga dengan tujuan bercengkrama.

$$f_1(x) = \frac{e^{(12,663-0,568(20)+29,473X_5(0))}}{1 + e^{(12,663-0,568(20)+29,473X_5(0))} + e^{(7,496-0,319(20)+29,669X_5(0))}}$$

$$f_1(x) = \frac{e^{(12,663-11,36+29,473)}}{1 + e^{(12,663-11,36+29,473)} + e^{(7,496-6,38+29,669)}}$$

$$f_1(x) = 0,5$$

Peluang orang berusia 20 tahun yang ke Bungkul bersama teman dengan tujuan bercengkrama.

$$f_1(x) = \frac{e^{(12,663-0,568(20)+X_5(1))}}{1 + e^{(12,663-0,568(20)+X_5(1))} + e^{(7,496-0,319(20)+X_5(1))}}$$

$$f_1(x) = \frac{e^{(12,663-11,36+0)}}{1 + e^{(12,663-11,36+0)} + e^{(7,496-6,38+0)}}$$

$$f_1(x) = 0,4759278$$

Peluang bertujuan jalan-jalan

Peluang orang berusia 20 tahun yang ke Bungkul bersama keluarga dengan tujuan jalan-jalan.

$$f_2(x) = \frac{e^{(7,496-0,319(20)+29.669X_5(0))}}{1 + e^{(12,663-0,568(20)+29,473X_5(0))} + e^{(7,496-0,319(20)+29.669X_5(0))}}$$

$$f_2(x) = \frac{e^{(7,496-6,38+29.669)}}{1 + e^{(12,663-11,36+29,473)} + e^{(7,496-6,38+29.669)}}$$

$$f_2(x) = 0,5$$

Peluang orang berusia 20 tahun yang ke Bungkul bersama teman dengan tujuan jalan-jalan.

$$f_2(x) = \frac{e^{(7,496-0,319(20)+X_5(1))}}{1 + e^{(12,663-0,568(1)+X_5(1))} + e^{(7,496-0,319(1)+X_5(1))}}$$

$$f_2(x) = \frac{e^{(7,496-6,38+0)}}{1 + e^{(12,663-11,36+0)} + e^{(7,496-6,38+0)}}$$

$$f_2(x) = 0,394755$$

Peluang tujuan makan

Peluang orang berusia 20 tahun yang ke bungkul dengan keluarga dengan tujuan makan

$$f_0(x) = \frac{1}{1 + e^{(12,663-0,568(20)+29,473X_5(0))} + e^{(7,496-0,319(20)+29,669X_5(0))}}$$

$$f_0(x) = \frac{1}{1 + e^{(12,663-11,36+29,473)} + e^{(7,496-6,38+29,669)}}$$

$$f_0(x) = 2,1437 \times 10^{-14}$$

Peluang orang berusia 20 tahun yang ke bungkul dengan teman dengan tujuan makan.

$$f_0(x) = \frac{1}{1 + e^{(12,663 - 0,568(20) + X_5(1))}} + e^{(7,496 - 0,319(20) + X_5(1))}$$

$$f_0(x) = \frac{1}{1 + e^{(12,663 - 11,36 + 0)}} + e^{(7,496 - 6,38 + 0)}$$

$$f_0(x) = 0,129316916$$

5. Uji Kesesuaian Model

Hipotesis:

H_0 : Model sesuai (tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pengamatan dengan kemungkinan hasil prediksi model)

H_1 : Model tidak sesuai (terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pengamatan dengan kemungkinan hasil prediksi model)

Taraf Signifikansi : = 5 %

Daerah Kritis : Tolak H_0 jika $\chi^2 > \chi^2_{df}$ atau P-value <

Goodness-of-Fit

	Chi-Square	df	Sig.
Pearson	13,118	26	,983
Deviance	16,207	26	,931

P-value lebih dari 5% sehingga keputusan yang diambil adalah gagal tolak H_0 . Artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pengamatan dengan kemungkinan hasil prediksi model sehingga dapat dikatakan model sesuai.

6. Ketepatan Klasifikasi

Classification				
Observed	Predicted			
	Bercengkerama	Jalan-Jalan	Makan	Percent Correct
Bercengkerama	2	4	1	28,6%
Jalan-Jalan	2	9	2	69,2%
Makan	1	1	4	66,7%
Overall Percentage	19,2%	53,8%	26,9%	57,7%

Tujuan seseorang ke taman Bungkul diprediksi secara tepat dengan persentase keseluruhan adalah sebesar 57,7%.

4.2.2.2 Analisis pada Akhir Pekan

Variabel Y yang digunakan pada analisis ini adalah tujuan ke Taman Bungkul, sedangkan untuk variabel X adalah frekuensi kunjungan, jenis interaksi, usia, jenis kelamin dan tingkat pendapatan untuk faktor internal serta waktu tempuh, pilihan moda, kondisi visual dan lokasi fasilitas untuk kegiatan sebagai faktor eksternal. Urutan variabel yang dikeluarkan dalam analisis:

1. Moda transportasi
 2. Gaji
 3. Jarak/waktu tempuh
 4. Pasangan ke taman
 6. Jenis kelamin
- Berikut ini adalah langkah analisisnya.

1. Uji Independensi

Hipotesis :

H0 : Tidak terdapat hubungan antara tujuan ke taman Bungkul dengan setiap variabel prediktor

H1 : Terdapat hubungan antara melakukan antara tujuan ke taman Bungkul dengan setiap variabel prediktor

Tolak H₀ jika $t_{hit}^2 > t_{(db,r)}^2$, $G_{hit}^2 > t_{(db,r)}^2$ atau Pvalue <

Likelihood Ratio Tests

Effect	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood of Reduced Model	Chi-Square	Df	Sig.
Intercept	114,052 ^a	,000	0	.
Usia	122,310	8,258	3	,041
Intensitas	137,425	23,373	3	,000
lokasi	128,773	14,721	9	,099

Terlihat bahwa terdapat hubungan antara variabel Y (Tujuan ke Taman Bungkul) dengan variabel usia. Serta terdapat hubungan antara variabel Y (Tujuan ke Taman Bungkul) dengan lokasi aktivitas di taman Bungkul. Hubungan juga terdapat antara variabel Y (Tujuan ke Taman Bungkul) dengan intensitas berkunjung ke taman.

2. Uji Multivariabel

Hipotesis

$$H_0 : \beta_i = 0 \quad \forall i$$

$$H_1 : \beta_i \neq 0 \quad \exists i=1,2$$

Taraf signifikansi : $\alpha = 5\%$

Daerah penolakan : Tolak H_0 jika $P\text{-value} < \alpha$

Model Fitting Information

Model	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	164,716			
Final	114,052	50,664	15	,000

P-value sebesar 0,000 sehingga keputusan yang diambil adalah Tolak H_0 . Artinya minimal ada satu variabel prediktor yang berpengaruh signifikan terhadap tujuan ke taman bungkul.

3. Uji Parsial

tujuan ^a		B	Std. Error	Wald	df	Sig.	Exp(B)
Bercengkerama	Intercept	8,881	5,007	3,146	1	,076	
	Usia	,553	,235	5,528	1	,019	1,739
	Intensitas	-,602	,367	2,694	1	,101	,548
	[lokasi=,00]	-21,196	1,446	214,969	1	,000	6,232E-010
	[lokasi=1,00]	-19,226	1,000	369,615	1	,000	4,469E-009
	[lokasi=2,00]	-19,168	,793	584,845	1	,000	4,737E-009
	[lokasi=3,00]	0 ^b	.	.	0	.	.
Jalan-Jalan	Intercept	18,384	6,386	8,288	1	,004	
	Usia	-,049	,309	,026	1	,873	,952
	Intensitas	-16,558	,000	.	1	.	6,439E-008
	[lokasi=,00]	-1,283	1,305	,966	1	,326	,277
	[lokasi=1,00]	-1,340	1,162	1,330	1	,249	,262
	[lokasi=2,00]	-,696	,000	.	1	.	,498
	[lokasi=3,00]	0 ^b	.	.	0	.	.
Makan	Intercept	17,515	3,814	21,090	1	,000	
	Usia	,220	,181	1,478	1	,224	1,247
	Intensitas	-1,541	,403	14,625	1	,000	,214
	[lokasi=,00]	-19,798	,937	446,181	1	,000	2,523E-009
	[lokasi=1,00]	-18,670	,755	611,654	1	,000	7,790E-009

tujuan ^a	B	Std. Error	Wald	df	Sig.	Exp(B)
[lokasi=2,00]	-18,361	,000	.	1	.	1,061E-008
[lokasi=3,00]	0 ^b	.	.	0	.	.

Fungsi logit 1 (Bercengkrama)

$$g_1(x) = 8,881 + 0,553X_1 - 0,602X_4 - 21,196X_8(0) - 19,226X_8(1) - 19,168X_8(2)$$

Fungsi logit 2 (Jalan-jalan)

$$g_2(x) = 18,384 - 0,049X_1 - 16,558X_4 - 1,283X_8(0) - 1,34X_8(1) - 0,696X_8(2)$$

Fungsi logit 3 (Makan)

$$g_3(x) = 17,515 + 0,22X_1 - 1,541X_4 - 19,798X_8(0) - 18,67X_8(1) - 18,361X_8(2)$$

Parameter logit 2 tidak signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa usia, intensitas dan lokasi aktivitas tidak signifikan terhadap orang yang ke taman Bungkul dengan tujuan jalan-jalan. Nilai *odds ratio* sebesar 1,739 artinya jika dibandingkan dengan orang yang bertujuan olahraga, setiap kenaikan usia sebesar 1 tahun, kecenderungan seseorang bercengkerama 1,739 kali lipat. Nilai *odds ratio* sebesar 0,548 artinya jika dibandingkan dengan orang yang bertujuan olahraga, setiap kenaikan intensitas sebesar 10 hari dalam sebulan, kecenderungan seseorang bercengkerama 5,48 kali lipat.

Nilai *odds ratio* sebesar 6,232E-010 artinya jika dibandingkan dengan orang yang bertujuan olahraga, orang yang ke Bungkul dengan lokasi aktivitas di jalan/trotoar cenderung bercengkerama 6,232E-010 kali daripada orang yang ke Bungkul di tempat makan. Nilai *odds ratio* sebesar 4,469E-009 artinya jika dibandingkan dengan orang yang bertujuan olahraga, orang yang ke Bungkul dengan lokasi aktivitas di plaza areacenderung bercengkerama 4,469E-009 kali daripada orang yang ke Bungkul di tempat makan.

Nilai *odds ratio* sebesar 4,469E-009 artinya jika dibandingkan dengan orang yang bertujuan olahraga, orang yang ke Bungkul dengan lokasi aktivitas di playground cenderung bercengkerama 4,737E-009 kali daripada orang yang ke Bungkul di tempat makan. Nilai *odds ratio* sebesar 1,247 artinya jika dibandingkan dengan orang yang bertujuan olahraga, setiap kenaikan usia sebesar 1 tahun, kecenderungan seseorang makan 1,247 kali lipat.

Nilai *odds ratio* sebesar 0,214 artinya jika dibandingkan dengan orang yang bertujuan olahraga, setiap kenaikan intensitas sebesar 10 hari dalam sebulan, kecenderungan seseorang makan 2,14 kali lipat. Nilai *odds ratio* sebesar 2,523E-009 artinya jika dibandingkan dengan orang

yang bertujuan olahraga, orang yang ke Bungkul dengan lokasi aktivitas di jalan/trotoar cenderung makan $2,523\text{E-}009$ kali daripada orang yang ke Bungkul di tempat makan.

Nilai *odds ratio* sebesar $7,790\text{E-}009$ artinya jika dibandingkan dengan orang yang bertujuan olahraga, orang yang ke Bungkul dengan lokasi aktivitas di plaza area cenderung makan $7,790\text{E-}009$ kali daripada orang yang ke Bungkul ditempat makan. Nilai *odds ratio* sebesar $1,061\text{E-}008$ artinya jika dibandingkan dengan orang yang bertujuan olahraga, orang yang ke Bungkul dengan lokasi aktivitas di playground cenderung makan $1,061\text{E-}008$ kali daripada orang yang ke Bungkul di tempat makan.

4. Nilai $\pi_p(x)$

Fungsi peluang didapatkan dari fungsi eksponensial dari fungsi logit pada tahap sebelumnya. Untuk penyebut menggunakan seluruh fungsi logit yang didapatkan, sedangkan pembilang didapatkan dari fungsi logit peluang yang akan dihitung.

Peluang bertujuan bercengkrama

Peluang orang berusia 20 tahun yang ke Bungkul dengan intensitas 2 kali sebulan dan menghabiskan aktivitas di jalan dengan tujuan bercengkrama.

$$f_0(x) = \frac{e^{(8,881+0,553(20)-0,602(2)-21,196X_8(0)-19,226X_8(1)-19,168X_8(2))}}{1 + e^{(8,881+0,553(20)-0,602(2)-21,196X_8(0)-19,226X_8(1)-19,168X_8(2))} + e^{(18,384-0,049(20)-16,558(2)-1,283X_8(0)-1,34X_8(1)-0,696X_8(2))} + e^{(17,515+0,22(20)-1,541(2)-19,798X_8(0)-18,67X_8(1)-18,361X_8(2))}}$$

$$f_0(x) = \frac{e^{(8,881+11,06-1,204-21,196-0-0)}}{1 + e^{(8,881+11,06-1,204-21,196-0-0)} + e^{(18,384-0,98-33,116-1,283-0-0)} + e^{(17,515+4,4-3,082-19,79-0-0)}}$$

$$f_0(x) = 0,058194$$

Peluang orang berusia 20 tahun yang ke Bungkul dengan intensitas 2 kali sebulan dan menghabiskan aktivitas di plasa area dengan tujuan bercengkrama.

$$f_0(x) = \frac{e^{(8,881+0,553(20)-0,602(2)-21,196X_8(0)-19,226X_8(1)-19,168X_8(2))}}{1 + e^{(8,881+0,553(20)-0,602(2)-21,196X_8(0)-19,226X_8(1)-19,168X_8(2))}} + e^{(18,384-0,049(20)-16,558(2)-1,283X_8(0)-1,34X_8(1)-0,696X_8(2))}}$$

$$+ e^{(17,515+0,22(20)-1,541(2)-19,798X_8(0)-18,67X_8(1)-18,361X_8(2))}}$$

$$f_0(x) = \frac{e^{(8,881+11,06-1,204-0-19,226-0)}}{1 + e^{(8,881+11,06-1,204-0-19,226-0)}} + e^{(18,384-0,98-33,116-0-1,34-0)}} + e^{(17,515+4,4-3,082-0-18,67-0)}}}$$

$$f_0(x) = 0,219777$$

Peluang orang berusia 20 tahun yang ke Bungkul dengan intensitas 2 kali sebulan dan menghabiskan aktivitas di playground dengan tujuan bercengkrama.

$$f_0(x) = \frac{e^{(8,881+0,553(20)-0,602(2)-21,196X_8(0)-19,226X_8(1)-19,168X_8(2))}}{1 + e^{(8,881+0,553(20)-0,602(2)-21,196X_8(0)-19,226X_8(1)-19,168X_8(2))} + e^{(18,384-0,049(20)-16,558(2)-1,283X_8(0)-1,34X_8(1)-0,696X_8(2))} + e^{(17,515+0,22(20)-1,541(2)-19,798X_8(0)-18,67X_8(1)-18,361X_8(2))}}$$

$$f_0(x) = \frac{e^{(8,881+11,06-1,204-0-0-19,168)}}{1 + e^{(8,881+11,06-1,204-0-0-19,168)} + e^{(18,384-0,98-33,116-0-0-0,696)} + e^{(17,515+4,4-3,082-0-0-18,361)}}$$

$$f_0(x) = 0,199769$$

Peluang orang berusia 20 tahun yang ke Bungkul dengan intensitas 2 kali sebulan dan menghabiskan aktivitas di tempat makan dengan tujuan bercengkrama.

$$f_0(x) = \frac{e^{(8,881+0,553(20)-0,602(2)-21,196X_8(0)-19,226X_8(1)-19,168X_8(2))}}{1 + e^{(8,881+0,553(20)-0,602(2)-21,196X_8(0)-19,226X_8(1)-19,168X_8(2))}} + e^{(18,384-0,049(20)-16,558(2)-1,283X_8(0)-1,34X_8(1)-0,696X_8(2))}} \\ + e^{(17,515+0,22(20)-1,541(2)-19,798X_8(0)-18,67X_8(1)-18,361X_8(2))}} \\ f_0(x) = \frac{e^{(8,881+11,06-1,204-0-0-0)}}{1 + e^{(8,881+11,06-1,204-0-0-0)}} + e^{(18,384-0,98-33,116-0-0-0)}} + e^{(17,515+4,4-3,082-0-0-0)}} \\ f_0(x) = 0,476018413$$

Peluang bertujuan jalan-jalan

Peluang orang berusia 20 tahun yang ke Bungkul dengan intensitas 2 kali sebulan dan menghabiskan aktivitas di jalan dengan tujuan jalan-jalan.

$$f_1(x) = \frac{e^{(18,384-0,049(20)-16,558(2)-1,283X_g(0)-1,34X_g(1)-0,696X_g(2))}}{1 + e^{(8,881+0,553(20)-0,602(2)-21,196X_g(0)-19,226X_g(1)-19,168X_g(2))} + e^{(18,384-0,049(20)-16,558(2)-1,283X_g(0)-1,34X_g(1)-0,696X_g(2))}}$$

$$f_1(x) = \frac{e^{(18,384-0,049(20)-16,558(2)-1,283X_g(0)-1,34X_g(1)-0,696X_g(2))}}{1 + e^{(8,881+0,553(20)-0,602(2)-21,196X_g(0)-19,226X_g(1)-19,168X_g(2))} + e^{(17,515+0,22(20)-1,541(2)-19,798X_g(0)-18,67X_g(1)-18,361X_g(2))}}$$

$$f_1(x) = 2,83124 \times 10^{-8}$$

Peluang orang berusia 20 tahun yang ke Bungkul dengan intensitas 2 kali sebulan dan menghabiskan aktivitas di plasa area dengan tujuan jalan-jalan.

$$f_1(x) = \frac{e^{(18,384-0,049(20)-16,558(2)-1,283X_8(0)-1,34X_8(1)-0,696X_8(2))}}{1 + e^{(8,881+0,553(20)-0,602(2)-21,196X_8(0)-19,226X_8(1)-19,168X_8(2))}} + e^{(18,384-0,049(20)-16,558(2)-1,283X_8(0)-1,34X_8(1)-0,696X_8(2))}}$$

$$+ e^{(17,515+0,22(20)-1,541(2)-19,798X_8(0)-18,67X_8(1)-18,361X_8(2))}}$$

$$f_1(x) = \frac{e^{(18,384-0,98-33,116-0-1,34-0)}}{1 + e^{(8,881+11,06-1,204-0-19,226-0)}} + e^{(18,384-0,98-33,116-0-1,34-0)}} + e^{(17,515+4,4-3,082-0-18,67-0)}}$$

$$f_1(x) = 1,41 \times 10^{-8}$$

Peluang orang berusia 20 tahun yang ke Bungkul dengan intensitas 2 kali sebulan dan menghabiskan aktivitas di playground dengan tujuan jalan-jalan.

$$f_1(x) = \frac{e^{(18,384-0,049(20)-16,558(2)-1,283X_8(0)-1,34X_8(1)-0,696X_8(2))}}{1 + e^{(8,881+0,553(20)-0,602(2)-21,196X_8(0)-19,226X_8(1)-19,168X_8(2))}} + e^{(18,384-0,049(20)-16,558(2)-1,283X_8(0)-1,34X_8(1)-0,696X_8(2))}}$$

$$f_1(x) = \frac{e^{(18,384-0,98-33,116-0-0-0,696)}}{1 + e^{(8,881+11,06-1,204-0-0-19,168)}} + e^{(18,384-0,98-33,116-0-0-0,696)}} + e^{(17,515+4,4-3,082-0-0-18,361)}}}$$

$$f_1(x) = 2,30041 \times 10^{-8}$$

Peluang orang berusia 20 tahun yang ke Bungkul dengan intensitas 2 kali sebulan dan menghabiskan aktivitas di tempat makan dengan tujuan jalan-jalan.

$$f_1(x) = \frac{e^{(18,384-0,049(20)-16,558(2)-1,283X_8(0)-1,34X_8(1)-0,696X_8(2))}}{1 + e^{(8,881+0,553(20)-0,602(2)-21,196X_8(0)-19,226X_8(1)-19,168X_8(2))} + e^{(18,384-0,049(20)-16,558(2)-1,283X_8(0)-1,34X_8(1)-0,696X_8(2))}}$$

$$+ e^{(17,515+0,22(20)-1,541(2)-19,798X_8(0)-18,67X_8(1)-18,361X_8(2))}}$$

$$f_1(x) = \frac{e^{(18,384-0,98-33,116-0-0-0)}}{1 + e^{(8,881+11,06-1,204-0-0-0)} + e^{(18,384-0,98-33,116-0-0-0)} + e^{(17,515+4,4-3,082-0-0-0)}}$$

$$f_1(x) = 5,20731 \times 10^{-16}$$

Peluang bertujuan makan

Peluang orang berusia 20 tahun yang ke Bungkul dengan intensitas 2 kali sebulan dan menghabiskan aktivitas di jalan dengan tujuan makan.

$$f_2(x) = \frac{e^{(17,515+0,22(20)-1,541(2)-19,798X_8(0)-18,67X_8(1)-18,361X_8(2))}}{1 + e^{(8,881+0,553(20)-0,602(2)-21,196X_8(0)-19,226X_8(1)-19,168X_8(2))}} + e^{(18,384-0,049(20)-16,558(2)-1,283X_8(0)-1,34X_8(1)-0,696X_8(2))}}$$

$$f_2(x) = \frac{e^{(17,515+0,22(20)-1,541(2)-19,798X_8(0)-18,67X_8(1)-18,361X_8(2))}}{1 + e^{(8,881+11,06-1,204-21,196-0-0)}} + e^{(17,515+4,4-3,082-19,79-0-0)}} + e^{(18,384-0,98-33,116-1,283-0-0)}} + e^{(17,515+4,4-3,082-19,79-0-0)}}$$

$$f_2(x) = 0,261331492$$

Peluang orang berusia 20 tahun yang ke Bungkul dengan intensitas 2 kali sebulan dan menghabiskan aktivitas di plasa area dengan tujuan makan.

$$f_2(x) = \frac{e^{(17,515+0,22(20)-1,541(2)-19,798X_8(0)-18,67X_8(1)-18,361X_8(2))}}{1 + e^{(8,881+0,553(20)-0,602(2)-21,196X_8(0)-19,226X_8(1)-19,168X_8(2))}} + e^{(18,384-0,049(20)-16,558(2)-1,283X_8(0)-1,34X_8(1)-0,696X_8(2))}}$$

$$+ e^{(17,515+0,22(20)-1,541(2)-19,798X_8(0)-18,67X_8(1)-18,361X_8(2))}}$$

$$f_2(x) = \frac{e^{(17,515+4,4-3,082-0-18,67-0)}}{1 + e^{(8,881+11,06-1,204-0-19,226-0)}} + e^{(18,384-0,98-33,116-0-1,34-0)}} + e^{(17,515+4,4-3,082-0-18,67-0)}}}$$

$$f_2(x) = 0,421835$$

Peluang orang berusia 20 tahun yang ke Bungkul dengan intensitas 2 kali sebulan dan menghabiskan aktivitas di playground dengan tujuan makan.

$$f_2(x) = \frac{e^{(17,515+0,22(20)-1,541(2)-19,798X_8(0)-18,67X_8(1)-18,361X_8(2))}}{1 + e^{(8,881+0,553(20)-0,602(2)-21,196X_8(0)-19,226X_8(1)-19,168X_8(2))}} + e^{(18,384-0,049(20)-16,558(2)-1,283X_8(0)-1,34X_8(1)-0,696X_8(2))}}$$

$$+ e^{(17,515+0,22(20)-1,541(2)-19,798X_8(0)-18,67X_8(1)-18,361X_8(2))}}$$

$$f_2(x) = \frac{e^{(17,515+4,4-3,082-0-0-18,361)}}{1 + e^{(8,881+11,06-1,204-0-0-19,168)}} + e^{(18,384-0,98-33,116-0-0-0,696)}} + e^{(17,515+4,4-3,082-0-0-18,361)}}$$

$$f_2(x) = 0,492828037$$

Peluang orang berusia 20 tahun yang ke Bungkul dengan intensitas 2 kali sebulan dan menghabiskan aktivitas di tempat makan dengan tujuan makan.

$$f_2(x) = \frac{e^{(17,515+0,22(20)-1,541(2)-19,798X_8(0)-18,67X_8(1)-18,361X_8(2))}}{1 + e^{(8,881+0,553(20)-0,602(2)-21,196X_8(0)-19,226X_8(1)-19,168X_8(2))}} + e^{(18,384-0,049(20)-16,558(2)-1,283X_8(0)-1,34X_8(1)-0,696X_8(2))}}$$

$$+ e^{(17,515+0,22(20)-1,541(2)-19,798X_8(0)-18,67X_8(1)-18,361X_8(2))}}$$

$$f_2(x) = \frac{e^{(17,515+4,4-3,082-0-0-0)}}{1 + e^{(8,881+11,06-1,204-0-0-0)}} + e^{(18,384-0,98-33,116-0-0-0)}} + e^{(17,515+4,4-3,082-0-0-0)}}$$

$$f_2(x) = 0,523981583$$

Peluang tujuan olahraga

Peluang orang berusia 20 tahun yang ke Bungkul dengan intensitas 2 kali sebulan dan menghabiskan aktivitas di jalan dengan tujuan olahraga.

$$f_3(x) = \frac{1}{1 + e^{(8,881+0,553(20)-0,602(2)-21,196X_3(0)-19,226X_8(1)-19,168X_8(2))} + e^{\frac{(18,384-0,049(20)-16,558(2)-1,283X_8(0)-1,34X_8(1)-0,696X_8(2))}{(17,515+0,22(20)-1,541(2)-19,798X_8(0)-18,67X_8(1)-18,361X_8(2))}}}$$

$$f_3(x) = \frac{1}{1 + e^{(8,881+11,06-1,204-21,196-0-0)} + e^{(18,384-0,98-33,116-1,283-0-0)} + e^{(17,515+4,4-3,082-19,79-0-0)}}$$

$$f_3(x) = 0,680474048$$

Peluang orang berusia 20 tahun yang ke Bungkul dengan intensitas 2 kali sebulan dan menghabiskan aktivitas di plasa area dengan tujuan olahraga

$$f_3(x) = \frac{1}{1 + e^{(8,881+0,553(20)-0,602(2)-21,196X_8(0)-19,226X_8(1)-19,168X_8(2))} + e^{(18,384-0,049(20)-16,558(2)-1,283X_8(0)-1,34X_8(1)-0,696X_8(2))} + e^{(17,515+0,22(20)-1,541(2)-19,798X_8(0)-18,67X_8(1)-18,361X_8(2))}}$$

$$f_3(x) = \frac{1}{1 + e^{(8,881+11,06-1,204-0-19,226-0)} + e^{(18,384-0,98-33,116-0-1,34-0)} + e^{(17,515+4,4-3,082-0-18,67-0)}}$$

$$f_3(x) = 0,358387$$

Peluang orang berusia 20 tahun yang ke Bungkul dengan intensitas 2 kali sebulan dan menghabiskan aktivitas di playground dengan tujuan olahraga

$$f_3(x) = \frac{1}{1 + e^{(8,881+0,553(20)-0,602(2)-21,196X_8(0)-19,226X_8(1)-19,168X_8(2))} + e^{(18,384-0,049(20)-16,558(2)-1,283X_8(0)-1,34X_8(1)-0,696X_8(2))} + e^{(17,515+0,22(20)-1,541(2)-19,798X_8(0)-18,67X_8(1)-18,361X_8(2))}}$$

$$f_3(x) = \frac{1}{1 + e^{(8,881+11,06-1,204-0-0-19,168)} + e^{(18,384-0,98-33,116-0-0-0,696)} + e^{(17,515+4,4-3,082-0-0-18,361)}}$$

$$f_3(x) = 0,307403219$$

Peluang orang berusia 20 tahun yang ke Bungkul dengan intensitas 2 kali sebulan dan menghabiskan aktivitas di tempat makan dengan olah raga.

$$f_3(x) = \frac{1}{1 + e^{(8,881+0,553(20)-0,602(2)-21,196X_8(0)-19,226X_8(1)-19,168X_8(2))} + e^{(18,384-0,049(20)-16,558(2)-1,283X_8(0)-1,34X_8(1)-0,696X_8(2))}}$$

$$+ e^{(17,515+0,22(20)-1,541(2)-19,798X_8(0)-18,67X_8(1)-18,361X_8(2))}$$

$$f_3(x) = \frac{1}{1 + e^{(8,881+11,06-1,204-0-0-0)} + e^{(18,384-0,98-33,116-0-0-0)} + e^{(17,515+4,4-3,082-0-0-0)}}$$

$$f_3(x) = 3,46935 \times 10^{-9}$$

5. Uji Kesesuaian Model

Hipotesis:

H_0 : Model sesuai (tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pengamatan dengan kemungkinan hasil prediksi model)

H_1 : Model tidak sesuai (terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pengamatan dengan kemungkinan hasil prediksi model)

Taraf Signifikansi : $\alpha = 5\%$

Daerah Kritis : Tolak H_0 jika $\chi^2 > \chi^2_{df}$ atau P-value $<$

Goodness-of-Fit			
	Chi-Square	df	Sig.
Pearson	64,746	90	,979
Deviance	66,942	90	,967

P-value lebih dari 5% sehingga keputusan yang diambil adalah gagal tolak H_0 . Artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pengamatan dengan kemungkinan hasil prediksi model sehingga dapat dikatakan model sesuai

6. Ketepatan Klasifikasi

Classification

Observed	Predicted				
	Bercengerama	Jalan-Jalan	Makan	Olahraga	Percent Correct
Bercengerama	14	0	14	0	50,0%
Jalan-Jalan	0	0	7	0	0,0%
Makan	4	0	56	3	88,9%
Olahraga	1	0	11	7	36,8%
Overall Percentage	16,2%	0,0%	75,2%	8,5%	65,8%

Tujuan seseorang ke taman Bungkul diprediksi secara tepat dengan persentase keseluruhan adalah sebesar 65,8% .

4.2.2.3 Perumusan Faktor – Faktor yang Berpengaruh terhadap Pola Kegiatan Pengunjung

Dalam analisis penentuan faktor ini memunculkan beberapa faktor yang mempengaruhi pengunjung dalam menggunakan Taman Bungkul. Faktor-faktor ini akan Untuk lebih mudahnya faktor-faktor yang memiliki pengaruh akan ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. 41 Faktor-Faktor yang Berpengaruh terhadap Penggunaan Taman Bungkul oleh Pengunjung

	Keterangan	Faktor
Internal pengunjung	Faktor ini merupakan faktor yang muncul dari dalam diri pengunjung (<i>self-generated</i>) berupa: - Kebutuhan akan ruang untuk beraktivitas - Dorongan dari orang lain untuk menggunakan ruang tersebut bersama-sama - Adanya kebutuhan ruang untuk aktualisasi diri dan kebutuhan untuk dihargai (<i>Maslow, 1954</i>)	Usia Pengunjung
		Jenis Interaksi Pengunjung / Pasangan Melakukan Interaksi
		Intensitas Kunjungan

	Keterangan	Faktor
Eksternal pengunjung atau lingkungan	Faktor ini merupakan faktor yang berasal dari luar atau faktor lingkungan bina yang dapat menarik minat pengguna Taman Bungkul.	Lokasi Aktivitas Pengunjung

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Dari tabel diatas dijelaskan bahwa ada faktor internal dan eksternal pengunjung yang membuat pengunjung menggunakan Taman Bungkul. Disini dijelaskan bahwa ada dua kemungkinan yang menyebabkan Taman Bungkul menjadi ruang sosial yang baik yaitu adanya pengaruh kuat dari faktor internal pengunjung sendiri dan adanya fasilitas dari faktor lingkungan yang dapat menampung kebutuhan internal pengujung tersebut. Kedua faktor diatas adalah penyebab terbentuknya perilaku pengunjung dalam menggunakan Taman Bungkul.

4.2.3 Analisis Preferensi Pengguna Taman terhadap Pengembangan Taman Bungkul sebagai Ruang Sosial

Dalam analisis preferensi pengguna Taman Bungkul sebagai ruang sosial menggunakan input data dari kelompok-kelompok pengguna taman yang ada di Taman Bungkul. Kelompok-kelompok pengguna taman diperoleh dari analisis regresi logistik multinomial dengan mengambil variabel dependen berupa jenis aktivitas pengunjung. Tujuan dari analisis pada sub bab ini adalah untuk mengetahui fungsi ruang taman menurut pengguna taman dan kecenderungan oleh kelompok pengguna taman tersebut berdasarkan faktor-faktor yang diperoleh dari analisis sebelumnya.

Dari hasil analisis penentuan faktor-faktor yang berpengaruh akan dibahas mengenai preferensi pengguna taman berdasarkan faktor-faktor yang ditemukan. Faktor tersebut adalah, aktivitas pengunjung sebagai pembagi dalam penentuan kelompok, usia pengunjung, pasangan pengunjung saat pergi ke taman, intensitas kunjungan serta lokasi aktivitas pengunjung. Berikut ini adalah hasil perbandingan antara preferensi kelompok-kelompok pengguna Taman Bungkul.

Tabel 4. 42 Peluang Aktivitas dengan Pasangan pada Hari Kerja

WEEKDAY	keluarga	teman
bercengkrama	0.50	0.475927773
jalan-jalan	0.50	0.394755311
makan	2.1437×10^{-8}	0.129316916
total	1.00	1.00

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel diatas menunjukkan mengenai peluang kegiatan pengguna Taman Bungkul jika dihubungkan dengan pasangan

interaksinya di taman. Mengambil asumsi usia 20 tahun, jika pengguna Taman Bungkul memiliki tujuan untuk bercengkerama dan jalan-jalan pada hari kerja, peluang mereka pergi dengan keluarga lebih besar daripada bersama teman. Sedangkan jika mereka memiliki tujuan makan, peluang mereka pergi dengan teman akan lebih besar daripada mereka pergi dengan keluarganya.

Tabel 4. 43 Peluang Aktivitas dengan Lokasi Aktivitas pada Akhir Pekan

WEEKEND	jalan	plasa area	playground	tempat makan
bercengkrama	0.05819 4432	0.2197772 96	0.1997687 21	0.47601841 3
jalan-jalan	2.83124 $\times 10^{-8}$	1.40852 $\times 10^{-8}$	2.30041 $\times 10^{-8}$	5.20731 $\times 10^{-8}$
makan	0.26133 1492	0.4218352 11	0.4928280 37	0.52398158 3
olah raga	0.68047 4048	0.3583874 78	0.3074032 19	3.46935 $\times 10^{-8}$
total	1.00	1.00	1.00	1.00

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel diatas menunjukkan mengenai peluang kegiatan pengguna Taman Bungkul jika dihubungkan dengan lokasi aktivitasnya di taman. Mengambil asumsi usia 20 tahun dan intensitas kegiatan 2 kali sebulan, jika pengguna Taman Bungkul memiliki tujuan untuk bercengkerama, peluang terbesar lokasi yang digunakan adalah tempat makan. Jika tujuan ke Taman Bungkul adalah jalan-jalan, peluang terbesar lokasi yang digunakan juga tempat makan. Pengguna Taman Bungkul yang memiliki tujuan makan memiliki lokasi dengan peluang terbesar di tempat makan atau sentra kuliner. Jenis





aktivitas makan memiliki peluang terbesar pada lokasi plaza area, *playground* dan tempat makan. Pada akhir pekan, aktivitas olahraga pada lokasi di jalan sekitar Taman Bungkul memiliki peluang terbesar. Hal ini dikarenakan pada saat hari minggu terdapat program *Car Free Day* yang mengakibatkan pengunjung menjadi padat dan menggunakan jalanan disekitar Taman Bungkul sebagai lokasi olahraga.





4.2.3.1 Analisis Perbandingan Preferensi Masing –Masing Pengguna Ruang Aktivitas Taman Bungkul




Pada analisis ini akan membandingkan kecenderungan masing-masing pengguna taman. Bahan dari analisis ini adalah hasil dari kuesioner digabungkan dengan hasil analisis regresi logistik multinomial. Hasil kuesioner berupa pertanyaan terbuka mengenai kekurangan Taman Bungkul dan harapan untuk menjadikan Taman Bungkul ruang sosial yang nyaman.




“Halaman ini sengaja dikosongkan”


Tabel 4. 44 Analisis Perbandingan Preferensi antar Kelompok dengan Faktor Eksternal

Sistem Spasial Jenis Aktivitas	Lokasi Aktivitas	Fungsi Ruang Aktivitas	Deskripsi	Preferensi Pengguna Taman
Aktivitas Bercengkerama		<p>Playground, Tempat bermain yang disediakan untuk anak-anak dengan pengaturan pohon yang rindang dan lokasi dekat tempat parkir</p>	<p>Pengguna taman dengan aktivitas bercengkerama memilih taman Bungkul karena lokasi yang mudah dicapai dan adanya beragam kegiatan.</p>	<p>Keinginan pengguna taman dengan aktivitas bercengkerama cenderung menginginkan lebih banyak tempat duduk selain di plaza area dan <i>playground</i>. Plaza area diisi oleh pengunjung dengan berbagai usia dengan kepadatan tinggi dan panas pada saat siang hari (kurangnya peneduh) tidak memberikan kenyamanan para pengguna untuk bercengkerama. Pengguna taman dengan aktivitas bercengkerama juga menginginkan adanya festival atau penambahan makanan yang lebih beragam untuk membuat Taman Bungkul lebih ramai.</p>
		<p>Lokasi ini digunakan untuk makan dan istirahat sejenak setelah jalan-jalan. Salah satu lokasi favorit bagi pengunjung/penarik pengunjung.</p>	<p>Berdasarkan hasil analisis regresi logistik multinomial sebelumnya, semakin sering orang menggunakan taman bungkul maka tujuan untuk bercengkerama semakin besar.</p>	
		<p>Plaza Area merupakan bagian tengah taman yang memiliki tingkat keramaian tinggi di malam hari. Namun pada saat siang hari kurang di minati karena panas</p>	<p>Lokasi playground memiliki opsi sebagai pilihan lokasi bercengkerama paling kecil setelah jalan/trotoar dibandingkan lokasi lainnya.</p>	
Aktivitas Jalan-jalan		<p>Plaza area merupakan tempat yang digemari oleh pengguna taman dengan tujuan ke taman untuk berjalan-jalan. Keramaian yang tinggi membuat ruang ini cocok bagi pengguna yang melakukan aktivitas</p>	<p>Aktivitas jalan-jalan menggunakan seluruh kawasan Taman Bungkul. Tujuan aktivitas jalan memiliki hitungan peluang paling kecil jika dibandingkan dengan peluang kegiatan lainnya. Hal ini dikarenakan tujuan jalan-</p>	<p>Keinginan pengguna Taman Bungkul oleh kelompok pengguna yang melakukan aktivitas jalan-jalan adalah adaya festival yang bisa membuat keramaian bertambah. Tambahan peneduh bagi yang ingin melakukan aktivitas di</p>

Sistem Spasial Jenis Aktivitas	Lokasi Aktivitas	Fungsi Ruang Aktivitas	Deskripsi	Preferensi Pengguna Taman
		jalan-jalan baik di pagi hari maupun malam hari	jalan merupakan tujuan yang tidak hanya menggunakan lokasi tertentu, namun tersebar ke lokasi di seluruh Taman Bungkul.	taman selain pada malam hari juga di butuhkan.
		Playground merupakan tempat yang digunakan untuk istirahat sementara bagi pengguna taman karena memiliki gazebo yang nyaman untuk sekedar mengobrol maupun sekedar melihat pengguna taman lain		
		Area ini digunakan untuk melihat atraksi dari pemain skate board maupun sekedar istirahat setelah jalan-jalan . Suasana yang rindang memberikan kesan nyaman di tempat ini		
		Lokasi ini digunakan untuk makan dan istirahat sejenak setelah jalan-jalan. Salah satu lokasi favorit bagi pengunjung/penarik pengunjung.		
		Area trotoar/tepi taman nyaman digunakan untuk sekedar jalan-jalan menghabiskan waktu. Area ini nyaman karena banyak pohon rindang yang menaunginya.		

Sistem Spasial Jenis Aktivitas	Lokasi Aktivitas	Fungsi Ruang Aktivitas	Deskripsi	Preferensi Pengguna Taman
		Jalanan di sekitar Taman Bungkul akan ramai pada hari minggu saat adanya kegiatan <i>Car Free Day</i> . Pengguna ruang yang bertujuan jalan-jalan akan memenuhi segala sisi taman.		
Aktivitas Makan		Lokasi yang menjadi tujuan utama untuk pengguna yang bertujuan untuk makan.	Pada siang hari saat jam istirahat pegawai kantor di sekitar Taman Bungkul memanfaatkan taman ini sebagai ruang untuk makan siang dan mengobrol dengan rekan-rekan kerja.	Penambahan variasi makanan menjadi keinginan dari kelompok yang aktivitas utamanya makan di taman bungkul. Kadang-kadang tempat makan akan penuh jika pada saat jam istirahat perkantoran.
		<i>Playground</i> menjadi pilihan kedua sebagai tempat makan dikarenakan lokasinya yang nyaman. Lokasi ini memiliki kelebihan yaitu tempatnya yang rindang dan dekat dengan tempat parkir.	Pegawai kantor juga menggunakan area sekitar taman yang rindang untuk menikmati makan siangnya.	

Sistem Spasial Jenis Aktivitas	Lokasi Aktivitas	Fungsi Ruang Aktivitas	Deskripsi	Preferensi Pengguna Taman
Aktivitas Olahraga		Plaza area menjadi tempat untuk olahraga pada pagi hari kecuali pada hari minggu yang di penuh pengguna taman yang mengikuti kegiatan <i>Car Free Day</i>	Pengguna plaza area dengan pemanfaatan ruang sebagai olahraga memiliki intensitas berkunjung yang tinggi. Pengguna dengan tujuan olahraga kurang menikmati aktivitas <i>Car Free Day</i> karena mereka justru tidak dapat melakukan aktivitas olahraga dengan nyaman.	Pengguna taman dengan aktivitas olahraga mencari waktu dan tempat yang sepi pengunjung. Mereka cenderung menghindari kegiatan yang ramai. Adanya kegiatan <i>Car Free Day</i> justru membuat kelompok pengguna ini tidak dapat menikmati fasilitas olahraga yang disediakan di taman.
		Lokasi trotoar/jalan sekitar taman digunakan sebagai lokasi jogging	Peluang terbesar aktivitas olahraga adalah menggunakan plaza area dan jalan/trotoar sebagai tempat olahraga jika dibandingkan dengan tempat makan dan <i>playground</i> .	
		Jogging Track (Plaza Area) merupakan lokasi dengan pengguna taman yang melakukan kegiatan jogging selain pada trotoar. Walaupun lokasi ini memiliki kerindangan yang kurang jika di bandingkan di area trotoar/jalan sekitar taman.		

Sistem Spasial Jenis Aktivitas	Lokasi Aktivitas	Fungsi Ruang Aktivitas	Deskripsi	Preferensi Pengguna Taman
		Arena <i>extreme sport</i> digunakan bagi pengguna yang melakukan olahraga yang ekstrem seperti skate board	Jadwal tidak tentu pemain skateboard adalah pada sore hari antara pukul 15.00 – 19.00 WIB dan malam hari antara pukul 23.00 – 01.00 WIB.	Banyak anak kecil yang mengganggu kegiatan skateboard. Anak kecil menggunakan area <i>skateboard</i> untuk bermain dan menghalangi pengunjung dengan tujuan olahraga.

Sumber: Hasil Analisis, 2016

Tabel 4. 45 Preferensi Berdasarkan Faktor Internal

Faktor	Preferensi Pengguna Taman
Usia Pengunjung	Pembagian pola aktivitas berdasarkan usia adalah penempatan tempat bermain untuk anak-anak. Anak-anak masih sering menggunakan tempat <i>extreme sport</i> untuk beraktivitas. Hal ini dikeluhkan oleh pengguna tempat olahraga ekstrem yang ingin menggunakan arena tersebut namun banyak anak kecil yang sedang bermain disana. Berdasarkan analisis regresi logistik multinomial, setiap penambahan usia kecenderungan seseorang melakukan aktivitas bercengkerama dan makan akan naik.
Jenis Interaksi Pengunjung / Pasangan Melakukan Interaksi	Pengaruh pasangan ke taman cukup memberikan dampak terhadap peluang melakukan aktivitas di taman. Peluang seseorang melakukan aktivitas makan akan lebih besar jika mereka melakukan aktivitas makan bersama teman dibandingkan dengan keluarganya.
Intensitas Kunjungan	Kenaikan intensitas kunjungan akan mempengaruhi jenis aktivitas yang dilakukan pengguna taman. Setiap kenaikan intensitas kunjungan, jenis aktivitas bercengkerama dan makan di taman akan semakin naik. Permasalahan yang terjadi pada pengunjung yang bertujuan olahraga yang menggunakan Taman Bungkul dengan intensitas tinggi merasa bahwa tidak dapat menggunakan Taman Bungkul saat ramai (hari minggu). Hal ini membuktikan bahwa barang publik atau <i>Public Goods</i> memiliki keterbatasan dalam pelayanan.

Sumber: Hasil Analisis, 2016

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

Kesimpulan dari analisis diatas adalah bahwa ada beberapa aktivitas yang dilakukan pengguna Taman Bungkul yang tumpang tindih antara satu dengan yang lainnya. Salah satunya adalah kegiatan yang dilakukan di *Playground* harusnya digunakan oleh anak kecil, namun menurut penuturan beberapa responden ada orang dewasa yang ikut menggunakan fasilitas disini sehingga ada kecenderungan anak-anak lebih memilih tempat lain sebagai opsi lain untuk bermain. Responden juga mengatakan bahwa fasilitas bermain untuk anak juga perlu perbaikan.

Tumpang tindih kegiatan lain yang terjadi adalah pada area *Extreme Sports*. Banyak anak kecil yang bermain di area ini, menggunakan arena bermain *skate board* sebagai arena bermain mereka. Bahayanya adalah jika para pemain *skate board* sedang melakukan aktivitas dan anak kecil masuk ke area ini maka akan terjadi kecelakaan, misalnya tertabrak oleh pemain *skate board*.

Pengguna dengan aktivitas olahraga juga mengalami masalah. Para pengguna Taman Bungkul yang melakukan aktivitas olahraga, melakukan aktivitasnya pada hari kerja dan sangat menghindari melakukan kegiatan olahraga di akhir pekan. Pengguna dengan tujuan aktivitas olahraga pada hari kerja ini melakukan aktivitasnya dengan intensitas setiap hari pada saat hari kerja. Kelompok pengguna taman ini merasa jika pada saat akhir pekan Taman Bungkul terlalu ramai karena adanya *Car Free Day* yang justru mengganggu dan membuat tidak nyaman dalam beraktivitas.

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

LAMPIRAN 1

Contoh Kuesioner

Kriteria Responden *Purposive Sampling*

- Laki-laki / wanita
- Umur 14 – Tidak dibatasi
- Pernah berkunjung ke Taman Bungkul minimal sebanyak 1 kali per bulan
- Mengetahui minimal 1 saja mengenai fasilitas yang disediakan Taman Bungkul
- Mengetahui minimal 3 jenis aktivitas yang terjadi di Taman Bungkul

Q1. Jenis Kelamin (Observasi)

Laki-laki	1	LANJUTKAN
Perempuan	2	LANJUTKAN

Q1. Hanya untuk tujuan klasifikasi tolong sebutkan umur anda

5-11 tahun	1	BERHENTI
17-25 tahun	2	LANJUTKAN
26-45 tahun	3	LANJUTKAN
46-65 tahun	4	LANJUTKAN
65 keatas	5	LANJUTKAN
Tidak tahu/tidak mau	6	BERHENTI

Q1. Berapa kali anda mengunjungi Taman Bungkul per bulan?

1-2 kali per bulan	1	LANJUTKAN
3-4 kali per bulan	2	LANJUTKAN

Lebih dari 4 kali per bulan	3	LANJUTKAN
-----------------------------	---	-----------

Q1. Apakah anda tahu apa saja fasilitas yang ada di Taman Bungkul

Tidak, saya tidak tahu	1	BERHENTI
Ya, saya tahu	2	LANJUTKAN

Q1. Apakah anda tahu aktivitas apa saja yang bisa dilakukan di Taman Bungkul? Tolong sebutkan

Tidak, saya tidak tahu	1	BERHENTI
Bisa menyebutkan 1	2	LANJUTKAN
Bisa menyebutkan 3	3	LANJUTKAN
Bisa menyebutkan	4	LANJUTKAN

KUISIONER PENENTUAN KRITERIA PENGEMBANGAN TAMAN BUNGKUL SEBAGAI RUANG SOSIAL

Nama responden:		
Alamat lengkap :		
Tingkat pendapatan per bulan (jika sudah bekerja):		
Tingkat pendapatan orang tua per bulan (jika belum bekerja):		
No telpon rumah:	No Hp:	
No telpon kantor:	Alamat email:	
Nama interviewer:	Interviewer ID:	
Tgl/bln/th Interview:	Jam mulai:	
Lama waktu Interview:	Jam selesai:	
Saya menyatakan bahwa wawancara ini telah dilaksanakan benar-benar sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan dan	TTD Interviewer	TTD Responden

DAFTAR PERTANYAAN

No	Pertanyaan	
1	Apa yang biasa anda lakukan jika berada di Taman Bungkul? Kira-kira pada jam berapa anda melakukan kegiatan tersebut?	1. Olahraga 2. Makan 3. Bercengkrama 4. Jalan-jalan 5. Lainnya
	Berapa kali anda melakukan kegiatan tersebut?	
2	Interaksi seperti apa yang anda lakukan pada pergi ke Taman	1. Individu dengan individu 2. Individu dengan kelompok/komunitas 3. Kelompok/komunitas dengan kelompok/komunitas
	Siapa pasangan saat ke taman?	
3	Apakah anda	

	sering menempati Taman Bungkul bagian tertentu? Di bagian mana?	1. Setiap ke Taman Bungkul selalu di..... 2. Berganti-ganti, kenapa.....
	Kenapa anda nyaman di tempat itu?	
4	Kira-kira berapa jauh jarak rumah anda dan Taman Bungkul? Butuh berapa menit untuk mencapai Taman Bungkul?	
5	Dengan alat transportasi apa anda berangkat ke Taman Bungkul?	1. Motor 2. Mobil 3. Sepeda 4. Jalan kaki 5. Angkutan umum 6. Lainnya
6	Seberapa	1. Sangat indah

	indah Taman Bungkul menurut anda?	2. Indah 3. Jelek 4. Sangat jelek
7	Permasalahan dan harapan untuk Taman Bungkul kedepannya?	

LAMPIRAN 2

Hasil pengolahan SPSS regresi logistik multinomial

Regresi Logistik Multinomial Weekday

Urutan variabel yang dikeluarkan dalam analisis:

- 1. Gaji**
- 2. Jarak/ waktu tempuh**
- 3. Lokasi aktivitas**
- 4. Moda transportasi**
- 5. Intensitas**
- 6. Jenis kelamin**

1. Nominal Regression

Case Processing Summary

		N	Marginal Percentage
Tujuan	Bercengkerama	7	26.9%
	Jalan-Jalan	13	50.0%
	Makan	6	23.1%
Jenis Kelamin	perempuan	11	42.3%
	laki-laki	15	57.7%
Pasangan ke Taman	Keluarga	7	26.9%
	Komunitas	19	73.1%
Moda Transportasi	Jalan Kaki	1	3.8%
	Motor	20	76.9%
	Mobil	5	19.2%
Lokasi Aktivitas	Jalan	10	38.5%
	Plasa area	8	30.8%
	Playground	8	30.8%
Valid		26	100.0%
Missing		0	
Total		26	

Case Processing Summary

		N	Marginal Percentage
Tujuan	Bercengkerama	7	26.9%
	Jalan-Jalan	13	50.0%
	Makan	6	23.1%
Jenis Kelamin	perempuan	11	42.3%
	laki-laki	15	57.7%
Pasangan ke Taman	Keluarga	7	26.9%
	Komunitas	19	73.1%
Moda Transportasi	Jalan Kaki	1	3.8%
	Motor	20	76.9%
	Mobil	5	19.2%
Lokasi Aktivitas	Jalan	10	38.5%
	Plasa area	8	30.8%
	Playground	8	30.8%
Valid		26	100.0%
Missing		0	
Total		26	
Subpopulation		26 ^a	

a. The dependent variable has only one value observed in 26 (100,0%) subpopulations.

Model Fitting Information

	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	53.988			
Final	.004	53.985	20	.000

Goodness-of-Fit

	Chi-Square	df	Sig.
Pearson	.002	30	1.000
Deviance	.004	30	1.000

Pseudo R-Square

Cox and Snell	.875
Nagelkerke	1.000
McFadden	1.000

Likelihood Ratio Tests

Effect	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood of Reduced Model	Chi-Square	df	Sig.
Intercept	.004 ^a	.000	0	.
Usia	11.052 ^b	11.048	2	.004
Gaji	.666 ^b	.662	2	.718
Intensitas	19.735	19.731	2	.000
Jarak	.003 ^b	.	2	.
JK	27.183	27.179	2	.000
Pasangan	12.193 ^b	12.189	2	.002
Transportasi	13.083	13.079	4	.011
Lokasi	30.037	30.033	4	.000

The chi-square statistic is the difference in -2 log-likelihoods between the final model and a reduced model. The reduced model is formed by omitting an effect from the final model. The null hypothesis is that all parameters of that effect are 0.

a. This reduced model is equivalent to the final model because omitting the effect does not increase the degrees of freedom.

Likelihood Ratio Tests

Effect	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood of Reduced Model	Chi-Square	df	Sig.
Intercept	.004 ^a	.000	0	.
Usia	11.052 ^b	11.048	2	.004
Gaji	.666 ^b	.662	2	.718
Intensitas	19.735	19.731	2	.000
Jarak	.003 ^b	.	2	.
JK	27.183	27.179	2	.000
Pasangan	12.193 ^b	12.189	2	.002
Transportasi	13.083	13.079	4	.011
Lokasi	30.037	30.033	4	.000

The chi-square statistic is the difference in -2 log-likelihoods between the final model and a reduced model. The reduced model is formed by omitting an effect from the final model. The null hypothesis is that all parameters of that effect are 0.

- a. This reduced model is equivalent to the final model because omitting the effect does not increase the degrees of freedom.
- b. Unexpected singularities in the Hessian matrix are encountered. This indicates that either some predictor variables should be excluded or some categories should be merged.

Parameter Estimates

Tujuan ^a	B	Std. Error	Wald	df	Sig.	Exp(B)	95% Confidence Interval for Exp(B)	
							Lower Bound	Upper Bound
Bercengkerama Intercept	1.777E3	1.074E4	.027	1	.869			
Usia	-96.439	386.464	.062	1	.803	1.310E-42	.000	1.190E287
Gaji	-40.603	1341.516	.001	1	.976	2.325E-18	.000	. ^b
Intensitas	199.892	1339.786	.022	1	.881	6.489E86	.000	. ^b
Jarak	.528	15.838	.001	1	.973	1.695	5.593E-14	5.136E13
[JK=,00]	-736.056	5924.951	.015	1	.901	.000	.000	. ^b
[JK=1,00]	0 ^c	.	.	0
[Pasangan=,00]	2.328E3	9436.210	.061	1	.805	. ^b	.000	. ^b
[Pasangan=1,00]	0 ^c	.	.	0
[Transportasi=,00]	-1.009E3	.000	.	1	.	.000	.000	.000
[Transportasi=1,00]	-609.601	2795.928	.048	1	.827	1.793E-265	.000	. ^b
[Transportasi=2,00]	0 ^c	.	.	0
[Lokasi=1,00]	961.535	7200.987	.018	1	.894	. ^b	.000	. ^b
[Lokasi=2,00]	566.340	6237.359	.008	1	.928	9.086E245	.000	. ^b
[Lokasi=3,00]	0 ^c	.	.	0

Jalan-Jalan	Intercept	1.476E3	1.052E4	.020	1	.888			
	Usia	-67.792	196.599	.119	1	.730	3.618E-30	1.632E-197	8.018E137
	Gaji	-28.059	1384.422	.000	1	.984	6.521E-13	.000	. ^b
	Intensitas	27.337	82.833	.109	1	.741	7.451E11	2.317E-59	2.396E82
	Jarak	.105	1.830	.003	1	.954	1.110	.031	40.090
	[JK=,00]	41.122	169.620	.059	1	.808	7.228E17	3.010E-127	1.736E162
	[JK=1,00]	0 ^c	.	.	0
	[Pasangan=,00]	2.296E3	7235.753	.101	1	.751	. ^b	.000	. ^b
	[Pasangan=1,00]	0 ^c	.	.	0
	[Transportasi=,00]	78.491	1.101E4	.000	1	.994	1.225E34	.000	. ^b
	[Transportasi=1,00]	142.743	6828.403	.000	1	.983	9.826E61	.000	. ^b
	[Transportasi=2,00]	0 ^c	.	.	0
	[Lokasi=1,00]	20.159	353.643	.003	1	.955	5.687E8	5.415E-293	. ^b
	[Lokasi=2,00]	-255.001	766.617	.111	1	.739	1.798E-111	.000	. ^b
	[Lokasi=3,00]	0 ^c	.	.	0

a. The reference category is: Makan.

b. Floating point overflow occurred while computing this statistic. Its value is therefore set to system missing.

c. This parameter is set to zero because it is redundant.

Classification

Observed	Predicted			
	Bercengkerama	Jalan-Jalan	Makan	Percent Correct
Bercengkerama	7	0	0	100.0%
Jalan-Jalan	0	13	0	100.0%
Makan	0	0	6	100.0%
Overall Percentage	26.9%	50.0%	23.1%	100.0%

2. Nominal Regression

Case Processing Summary

		N	Marginal Percentage
Tujuan	Bercengkerama	7	26.9%
	Jalan-Jalan	13	50.0%
	Makan	6	23.1%
Jenis Kelamin	perempuan	11	42.3%
	laki-laki	15	57.7%
Pasangan ke Taman	Keluarga	7	26.9%
	Komunitas	19	73.1%
Moda Transportasi	Jalan Kaki	1	3.8%
	Motor	20	76.9%

	Mobil	5	19.2%
Lokasi Aktivitas	Jalan	10	38.5%
	Plasa area	8	30.8%
	Playground	8	30.8%
Valid		26	100.0%
Missing		0	
Total		26	
Subpopulation		26 ^a	

a. The dependent variable has only one value observed in 26 (100,0%) subpopulations.

Model Fitting Information

Model	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	53.988			
Final	.666	53.322	18	.000

Goodness-of-Fit

	Chi-Square	df	Sig.
Pearson	.356	32	1.000

Case Processing Summary

		N	Marginal Percentage
Tujuan	Bercengkerama	7	26.9%
	Jalan-Jalan	13	50.0%
	Makan	6	23.1%
Jenis Kelamin	perempuan	11	42.3%
	laki-laki	15	57.7%
Pasangan ke Taman	Keluarga	7	26.9%
	Komunitas	19	73.1%
Moda Transportasi	Jalan Kaki	1	3.8%
	Motor	20	76.9%
	Mobil	5	19.2%
Lokasi Aktivitas	Jalan	10	38.5%
	Plasa area	8	30.8%
	Playground	8	30.8%
Valid		26	100.0%
Missing		0	
Total		26	
Deviance	.666	32	1.000

Pseudo R-Square

Cox and Snell	.871
Nagelkerke	.996
McFadden	.988

Likelihood Ratio Tests

Effect	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood of Reduced Model	Chi-Square	df	Sig.
Intercept	.666 ^a	.000	0	.
Usia	11.840 ^b	11.174	2	.004
Intensitas	21.339	20.673	2	.000
Jarak	2.775 ^b	2.109	2	.348
JK	30.476	29.810	2	.000
Pasangan	13.679 ^b	13.013	2	.001
Transportasi	13.084	12.418	4	.015
Lokasi	31.471	30.805	4	.000

The chi-square statistic is the difference in -2 log-likelihoods between the final model and a reduced model. The reduced model is formed by omitting an effect from the final model. The null hypothesis is that all parameters of that effect are 0.

- a. This reduced model is equivalent to the final model because omitting the effect does not increase the degrees of freedom.
- b. Unexpected singularities in the Hessian matrix are encountered. This indicates that either some predictor variables should be excluded or some categories should be merged.

Parameter Estimates

Tujuan ^a		B	Std. Error	Wald	df	Sig.	Exp(B)	95% Confidence Interval for Exp(B)	
								Lower Bound	Upper Bound
Bercengkerama	Intercept	2.441E3	2.804E4	.008	1	.931			
	Usia	-142.972	1285.249	.012	1	.911	8.090E-63	.000	. ^b
	Intensitas	287.064	1.356E4	.000	1	.983	4.681E124	.000	. ^b
	Jarak	.406	1091.619	.000	1	1.000	1.500	.000	. ^b
	[JK=,00]	-1.066E3	5.807E4	.000	1	.985	.000	.000	. ^b
	[JK=1,00]	0 ^c	.	.	0
	[Pasangan=,00]	3.336E3	8.901E4	.001	1	.970	. ^b	.000	. ^b
	[Pasangan=1,00]	0 ^c	.	.	0

	[Transportasi=,00]	-1.326E3	6.636E4	.000	1	.984	.000	.000	. ^b
	[Transportasi=1,00]	-751.205	5.007E4	.000	1	.988	.000	.000	. ^b
	[Transportasi=2,00]	0 ^c	.	.	0
	[Lokasi=1,00]	1.384E3	7.624E4	.000	1	.986	. ^b	.000	. ^b
	[Lokasi=2,00]	822.922	4.094E4	.000	1	.984	. ^b	.000	. ^b
	[Lokasi=3,00]	0 ^c	.	.	0
Jalan-Jalan	Intercept	2.207E3	1828.576	1.457	1	.227			
	Usia	-105.289	86.642	1.477	1	.224	1.877E-46	3.339E-120	1.055E28
	Intensitas	42.832	35.177	1.483	1	.223	3.995E18	4.556E-12	3.503E48
	Jarak	-.743	.828	.806	1	.369	.476	.094	2.409
	[JK=,00]	25.229	108.573	.054	1	.816	9.052E10	3.458E-82	2.370E103
	[JK=1,00]	0 ^c	.	.	0
	[Pasangan=,00]	3.390E3	1.066E5	.001	1	.975	. ^b	.000	. ^b
	[Pasangan=1,00]	0 ^c	.	.	0
	[Transportasi=,00]	133.174	2479.661	.003	1	.957	6.864E57	.000	. ^b
	[Transportasi=1,00]	237.440	210.496	1.272	1	.259	1.315E103	8.793E-77	1.966E282
	[Transportasi=2,00]	0 ^c	.	.	0
	[Lokasi=1,00]	50.639	.000	.	1	.	9.827E21	9.827E21	9.827E21
	[Lokasi=2,00]	-330.812	1.066E5	.000	1	.998	2.138E-144	.000	. ^b
	[Lokasi=3,00]	0 ^c	.	.	0

- a. The reference category is: Makan.
- b. Floating point overflow occurred while computing this statistic. Its value is therefore set to system missing.
- c. This parameter is set to zero because it is redundant.

Classification

Observed	Predicted			
	Bercengkerama	Jalan-Jalan	Makan	Percent Correct
Bercengkerama	7	0	0	100.0%
Jalan-Jalan	0	13	0	100.0%
Makan	0	0	6	100.0%
Overall Percentage	26.9%	50.0%	23.1%	100.0%

3. Nominal Regression

Case Processing Summary

		N	Marginal Percentage
Tujuan	Bercengkerama	7	26.9%
	Jalan-Jalan	13	50.0%
	Makan	6	23.1%
Jenis Kelamin	Perempuan	11	42.3%

	laki-laki	15	57.7%
Pasangan ke Taman	Keluarga	7	26.9%
	Komunitas	19	73.1%
Moda Transportasi	Jalan Kaki	1	3.8%
	Motor	20	76.9%
	Mobil	5	19.2%
Lokasi Aktivitas	Jalan	10	38.5%
	Plasa area	8	30.8%
	Playground	8	30.8%
Valid		26	100.0%
Missing		0	
Total		26	
Subpopulation		24 ^a	

a. The dependent variable has only one value observed in 23 (95,8%) subpopulations.

Model Fitting Information

Model	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	52.602			
Final	1.389	51.213	16	.000

Goodness-of-Fit

	Chi-Square	Df	Sig.
Pearson	.001	30	1.000
Deviance	.003	30	1.000

Pseudo R-Square

Cox and Snell	.861
Nagelkerke	.984
McFadden	.949

Likelihood Ratio Tests

Effect	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood of Reduced Model	Chi-Square	df	Sig.
Intercept	1.389 ^a	.000	0	.
Usia	12.927 ^b	11.538	2	.003

Intensitas	23.791	22.402	2	.000
JK	33.448	32.059	2	.000
Pasangan	14.849 ^b	13.460	2	.001
Transportasi	13.342	11.953	4	.018
Lokasi	31.717	30.328	4	.000

The chi-square statistic is the difference in -2 log-likelihoods between the final model and a reduced model. The reduced model is formed by omitting an effect from the final model. The null hypothesis is that all parameters of that effect are 0.

a. This reduced model is equivalent to the final model because omitting the effect does not increase the degrees of freedom.

b. Unexpected singularities in the Hessian matrix are encountered. This indicates that either some predictor variables should be excluded or some categories should be merged.

Parameter Estimates

Tujuan ^a		B	Std. Error	Wald	df	Sig.	Exp(B)	95% Confidence Interval for Exp(B)	
								Lower Bound	Upper Bound
Bercengkerama	Intercept	1.816E3	7000.689	.067	1	.795			
	Usia	-109.152	387.343	.079	1	.778	3.943E-48	.000	2.006E282
	Intensitas	236.781	893.810	.070	1	.791	6.805E102	.000	. ^b
	[JK=,00]	-882.927	3530.526	.063	1	.803	.000	.000	. ^b

	[JK=1,00]	0 ^c	.	.	0	.	.	.
	[Pasangan=,00]	2.491E3	9098.692	.075	1	.784	. ^b	.000
	[Pasangan=1,00]	0 ^c	.	.	0	.	.	.
	[Transportasi=,00]	-1.128E3	.000	.	1	.	.000	.000
	[Transportasi=1,00]	-650.380	2596.804	.063	1	.802	3.496E-283	.000
	[Transportasi=2,00]	0 ^c	.	.	0	.	.	.
	[Lokasi=1,00]	1.153E3	4899.034	.055	1	.814	. ^b	.000
	[Lokasi=2,00]	688.201	3185.438	.047	1	.829	7.622E298	.000
	[Lokasi=3,00]	0 ^c	.	.	0	.	.	.
Jalan-Jalan	Intercept	1.588E3	5602.982	.080	1	.777	.	.
	Usia	-76.597	266.909	.082	1	.774	5.426E-34	3.479E-261
	Intensitas	30.690	107.010	.082	1	.774	2.130E13	1.742E-78
	[JK=,00]	41.535	481.376	.007	1	.931	1.093E18	.000
	[JK=1,00]	0 ^c	.	.	0	.	.	.
	[Pasangan=,00]	2.524E3	8842.972	.081	1	.775	. ^b	.000
	[Pasangan=1,00]	0 ^c	.	.	0	.	.	.
	[Transportasi=,00]	108.237	.000	.	1	.	1.016E47	1.016E47
	[Transportasi=1,00]	180.474	718.764	.063	1	.802	2.392E78	.000
	[Transportasi=2,00]	0 ^c	.	.	0	.	.	.

[Lokasi=1,00]	24.463	616.460	.002	1	.968	4.208E10	.000	. b
[Lokasi=2,00]	-281.624	1172.780	.058	1	.810	4.923E-123	.000	. b
[Lokasi=3,00]	0 ^c	.	.	0

a. The reference category is: Makan.

b. Floating point overflow occurred while computing this statistic. Its value is therefore set to system missing.

c. This parameter is set to zero because it is redundant.

Classification

Observed	Predicted			
	Bercengkerama	Jalan-Jalan	Makan	Percent Correct
Bercengkerama	7	0	0	100.0%
Jalan-Jalan	0	13	0	100.0%
Makan	0	1	5	83.3%
Overall Percentage	26.9%	53.8%	19.2%	96.2%

4. Nominal Regression

Case Processing Summary

		N	Marginal Percentage
Tujuan	Bercengkerama	7	26.9%

Jenis Kelamin	Jalan-Jalan	13	50.0%
	Makan	6	23.1%
	perempuan	11	42.3%
	laki-laki	15	57.7%
Pasangan ke Taman	Keluarga	7	26.9%
	Komunitas	19	73.1%
Moda Transportasi	Jalan Kaki	1	3.8%
	Motor	20	76.9%
	Mobil	5	19.2%
Valid		26	100.0%
Missing		0	
Total		26	
Subpopulation		22 ^a	

a. The dependent variable has only one value observed in 19 (86,4%) subpopulations

Model Fitting Information

Model	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.

Intercept Only	49.019			
Final	28.133	20.885	12	.052

Goodness-of-Fit

	Chi-Square	df	Sig.
Pearson	24.438	30	.752
Deviance	23.739	30	.784

Pseudo R-Square

Cox and Snell	.552
Nagelkerke	.631
McFadden	.387

Likelihood Ratio Tests

Effect	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood of Reduced Model	Chi-Square	df	Sig.

Intercept	28.133 ^a	.000	0	.
Usia	35.197	7.063	2	.029
Intensitas	29.161	1.027	2	.598
JK	34.268	6.134	2	.047
Pasangan	32.306	4.173	2	.124
Transportasi	31.053	2.920	4	.571

The chi-square statistic is the difference in -2 log-likelihoods between the final model and a reduced model. The reduced model is formed by omitting an effect from the final model. The null hypothesis is that all parameters of that effect are 0.

a. This reduced model is equivalent to the final model because omitting the effect does not increase the degrees of freedom.

Parameter Estimates

		B	Std. Error	Wald	df	Sig.	Exp(B)	95% Confidence Interval for Exp(B)	
								Lower Bound	Upper Bound
Tujuan ^a	Bercengkerama Intercept	15.801	8.833	3.200	1	.074			
	Usia	-.625	.377	2.759	1	.097	.535	.256	1.119
	Intensitas	.317	.463	.467	1	.495	1.372	.553	3.403
	[JK=,00]	-2.854	1.926	2.195	1	.138	.058	.001	2.512
	[JK=1,00]	0 ^b	.	.	0

	[Pasangan=,00]	26.262	2142.921	.000	1	.990	2.542E11	.000	. ^c
	[Pasangan=1,00]	0 ^b	.	.	0
	[Transportasi=,00]	-21.637	.000	.	1	.	4.011E-10	4.011E-10	4.011E-10
	[Transportasi=1,00]	-2.404	2.080	1.336	1	.248	.090	.002	5.325
	[Transportasi=2,00]	0 ^b	.	.	0
Jalan-Jalan	Intercept	6.080	7.296	.694	1	.405			
	Usia	-.263	.320	.675	1	.411	.769	.410	1.440
	Intensitas	-.122	.456	.072	1	.788	.885	.362	2.162
	[JK=,00]	.706	1.362	.268	1	.604	2.026	.140	29.256
	[JK=1,00]	0 ^b	.	.	0
	[Pasangan=,00]	24.547	2142.919	.000	1	.991	4.578E10	.000	. ^c
	[Pasangan=1,00]	0 ^b	.	.	0
	[Transportasi=,00]	-16.764	.000	.	1	.	5.241E-8	5.241E-8	5.241E-8
	[Transportasi=1,00]	.215	1.758	.015	1	.903	1.240	.040	38.876
	[Transportasi=2,00]	0 ^b	.	.	0

a. The reference category is: Makan.

b. This parameter is set to zero because it is redundant.

c. Floating point overflow occurred while computing this statistic. Its value is therefore set to system missing.

Classification

Observed	Predicted			
	Bercengkerama	Jalan-Jalan	Makan	Percent Correct
Bercengkerama	4	3	0	57.1%
Jalan-Jalan	1	11	1	84.6%
Makan	1	2	3	50.0%
Overall Percentage	23.1%	61.5%	15.4%	69.2%

5. Nominal Regression

Case Processing Summary

		N	Marginal Percentage
Tujuan	Bercengkerama	7	26.9%
	Jalan-Jalan	13	50.0%
	Makan	6	23.1%
Jenis Kelamin	perempuan	11	42.3%
	laki-laki	15	57.7%
Pasangan ke Taman	Keluarga	7	26.9%
	Komunitas	19	73.1%
Valid		26	100.0%
Missing		0	
Total		26	
Subpopulation		22 ^a	

a. The dependent variable has only one value observed in 19 (86,4%) subpopulations.

Model Fitting Information

Model	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests
-------	---------------------------	------------------------

	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	49.019			
Final	31.053	17.966	8	.021

Goodness-of-Fit

	Chi-Square	df	Sig.
Pearson	29.880	34	.670
Deviance	26.659	34	.811

Pseudo R-Square

Cox and Snell	.499
Nagelkerke	.570
McFadden	.333

Likelihood Ratio Tests

Effect	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests
--------	---------------------------	------------------------

	-2 Log Likelihood of Reduced Model	Chi-Square	df	Sig.
Intercept	31.053 ^a	.000	0	.
Usia	36.852	5.799	2	.055
Intensitas	31.521	.467	2	.792
JK	35.189	4.136	2	.126
Pasangan	34.770	3.717	2	.156

The chi-square statistic is the difference in -2 log-likelihoods between the final model and a reduced model. The reduced model is formed by omitting an effect from the final model. The null hypothesis is that all parameters of that effect are 0.

a. This reduced model is equivalent to the final model because omitting the effect does not increase the degrees of freedom.

Parameter Estimates

Tujuan ^a	B	Std. Error	Wald	df	Sig.	Exp(B)	95% Confidence Interval for Exp(B)	
							Lower Bound	Upper Bound
Bercengkerama Intercept	11.622	6.672	3.034	1	.082			
Usia	-.490	.300	2.669	1	.102	.613	.340	1.103
Intensitas	-.086	.312	.076	1	.782	.917	.498	1.692

	[JK=,00]	-1.700	1.575	1.165	1	.280	.183	.008	4.004
	[JK=1,00]	0 ^b	.	.	0
	[Pasangan=,00]	28.223	1.794	247.503	1	.000	1.808E12	5.372E10	6.084E13
	[Pasangan=1,00]	0 ^b	.	.	0
Jalan-Jalan	Intercept	5.544	6.433	.743	1	.389			
	Usia	-.226	.285	.628	1	.428	.798	.457	1.394
	Intensitas	-.209	.316	.435	1	.509	.812	.437	1.508
	[JK=,00]	.751	1.244	.364	1	.546	2.118	.185	24.239
	[JK=1,00]	0 ^b	.	.	0
	[Pasangan=,00]	27.838	.000	.	1	.	1.230E12	1.230E12	1.230E12
	[Pasangan=1,00]	0 ^b	.	.	0

a. The reference category is: Makan.

b. This parameter is set to zero because it is redundant.

Classification

Observed	Predicted			
	Bercengkerama	Jalan-Jalan	Makan	Percent Correct

Bercengkerama	5	1	1	71.4%
Jalan-Jalan	2	10	1	76.9%
Makan	1	2	3	50.0%
Overall Percentage	30.8%	50.0%	19.2%	69.2%

6. Nominal Regression

Case Processing Summary

		N	Marginal Percentage
Tujuan	Bercengkerama	7	26.9%
	Jalan-Jalan	13	50.0%
	Makan	6	23.1%
Jenis Kelamin	perempuan	11	42.3%
	laki-laki	15	57.7%
Pasangan ke Taman	Keluarga	7	26.9%
	Komunitas	19	73.1%
Valid		26	100.0%
Missing		0	
Total		26	
Subpopulation		20 ^a	

a. The dependent variable has only one value observed in 16 (80,0%) subpopulations.

Model Fitting Information

Model	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests
-------	---------------------------	------------------------

	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	47.632			
Final	30.134	17.498	6	.008

Goodness-of-Fit

	Chi-Square	df	Sig.
Pearson	25.413	32	.789
Deviance	24.353	32	.831

Pseudo R-Square

Cox and Snell	.490
Nagelkerke	.560
McFadden	.324

Likelihood Ratio Tests

Effect	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests
--------	---------------------------	------------------------

	-2 Log Likelihood of Reduced Model	Chi-Square	df	Sig.
Intercept	30.134 ^a	.000	0	.
Usia	37.132	6.998	2	.030
JK	34.263	4.129	2	.127
Pasangan	35.348	5.214	2	.074

The chi-square statistic is the difference in -2 log-likelihoods between the final model and a reduced model. The reduced model is formed by omitting an effect from the final model. The null hypothesis is that all parameters of that effect are 0.

a. This reduced model is equivalent to the final model because omitting the effect does not increase the degrees of freedom.

Parameter Estimates

Tujuan ^a	B	Std. Error	Wald	df	Sig.	Exp(B)	95% Confidence Interval for Exp(B)	
							Lower Bound	Upper Bound
Bercengkerama Intercept	12.917	6.697	3.720	1	.054			
Usia	-.559	.288	3.763	1	.052	.572	.325	1.006
[JK=,00]	-1.640	1.564	1.100	1	.294	.194	.009	4.159
[JK=1,00]	0 ^b	.	.	0

	[Pasangan=,00]	29.847	1.752	290.327	1	.000	9.174E12	2.961E11	2.842E14
	[Pasangan=1,00]	0 ^b	.	.	0
Jalan-Jalan	Intercept	6.882	6.370	1.167	1	.280			
	Usia	-.309	.268	1.327	1	.249	.734	.434	1.242
	[JK=,00]	.776	1.231	.398	1	.528	2.173	.195	24.282
	[JK=1,00]	0 ^b	.	.	0
	[Pasangan=,00]	29.596	.000	.	1	.	7.135E12	7.135E12	7.135E12
	[Pasangan=1,00]	0 ^b	.	.	0

a. The reference category is: Makan.

b. This parameter is set to zero because it is redundant.

Classification

Observed	Predicted			
	Bercengkerama	Jalan-Jalan	Makan	Percent Correct
Bercengkerama	5	1	1	71.4%
Jalan-Jalan	2	9	2	69.2%
Makan	1	1	4	66.7%
Overall Percentage	30.8%	42.3%	26.9%	69.2%

7. Nominal Regression

Case Processing Summary

		N	Marginal Percentage
Tujuan	Bercengkerama	7	26.9%
	Jalan-Jalan	13	50.0%
	Makan	6	23.1%
Pasangan ke Taman	Keluarga	7	26.9%
	Komunitas	19	73.1%
Valid		26	100.0%
Missing		0	
Total		26	
Subpopulation		16 ^a	

a. The dependent variable has only one value observed in 12 (75,0%) subpopulations.

Model Fitting Information

	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	39.444			

Case Processing Summary

			N	Marginal Percentage
Tujuan	Bercengkerama		7	26.9%
	Jalan-Jalan		13	50.0%
	Makan		6	23.1%
	Pasangan ke Taman	Keluarga	7	26.9%
		Komunitas	19	73.1%
Valid			26	100.0%
Missing			0	
Total			26	
Final	26.074	13.369	4	.010

Goodness-of-Fit

	Chi-Square	df	Sig.
Pearson	13.118	26	.983
Deviance	16.207	26	.931

Pseudo R-Square

Cox and Snell	.402
Nagelkerke	.460

Pseudo R-Square

Cox and Snell	.402
Nagelkerke	.460
McFadden	.248

Likelihood Ratio Tests

Effect	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood of Reduced Model	Chi-Square	df	Sig.
Intercept	26.074 ^a	.000	0	.
Usia	32.841	6.766	2	.034
Pasangan	32.066	5.992	2	.050

The chi-square statistic is the difference in -2 log-likelihoods between the final model and a reduced model. The reduced model is formed by omitting an effect from the final model. The null hypothesis is that all parameters of that effect are 0.

a. This reduced model is equivalent to the final model because omitting the effect does not increase the degrees of freedom.

Parameter Estimates

Tujuan ^a		B	Std. Error	Wald	df	Sig.	Exp(B)	95% Confidence Interval for Exp(B)	
								Lower Bound	Upper Bound
Bercengkerama	Intercept	12.663	6.490	3.807	1	.051			
	Usia	-.568	.286	3.945	1	.047	.567	.323	.993
	[Pasangan=,00]	29.473	1.422	429.637	1	.000	6.307E12	3.886E11	1.024E14
	[Pasangan=1,00]	0 ^b	.	.	0
Jalan-Jalan	Intercept	7.496	6.055	1.532	1	.216			
	Usia	-.319	.260	1.508	1	.220	.727	.437	1.209
	[Pasangan=,00]	29.669	.000	.	1	.	7.675E12	7.675E12	7.675E12
	[Pasangan=1,00]	0 ^b	.	.	0

a. The reference category is: Makan.

b. This parameter is set to zero because it is redundant.

Classification

Observed	Predicted			
	Bercengkerama	Jalan-Jalan	Makan	Percent Correct
Bercengkerama	2	4	1	28.6%
Jalan-Jalan	2	9	2	69.2%

Makan	1	1	4	66.7%
Overall Percentage	19.2%	53.8%	26.9%	57.7%

Regresi Logistik Multinomial Weekend

Urutan variabel yang dikeluarkan dalam analisis:

- 1. Moda transportasi**
- 2. Gaji**
- 3. Jarak/ waktu tempuh**
- 4. Pasangan ke taman**
- 5. Jenis kelamin**

1. Nominal Regression

Case Processing Summary

		N	Marginal Percentage
Tujuan	Bercengkerama	28	23.9%
	Jalan-Jalan	7	6.0%
	Makan	63	53.8%
	Olahraga	19	16.2%
Jenis Kelamin	perempuan	79	67.5%
	laki-laki	38	32.5%
Pasangan ke Taman	Keluarga	14	12.0%
	Komunitas	103	88.0%
Moda Transportasi	Jalan Kaki	1	.9%
	Motor	98	83.8%
	Mobil	15	12.8%
	Sepeda	3	2.6%
Lokasi Aktivitas	0	14	12.0%
	Jalan	57	48.7%
	Plasa area	32	27.4%
	Playground	14	12.0%

Valid	117	100.0%
Missing	0	
Total	117	
Subpopulation	111 ^a	

a. The dependent variable has only one value observed in 111 (100,0%) subpopulations.

Model Fitting Information

Model	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	266.579			
Final	194.255	72.324	36	.000

Goodness-of-Fit

	Chi-Square	df	Sig.
Pearson	290.062	294	.554
Deviance	194.255	294	1.000

Pseudo R-Square

Cox and Snell	.461
Nagelkerke	.514
McFadden	.271

Likelihood Ratio Tests

Effect	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood of Reduced Model	Chi-Square	df	Sig.
Intercept	1.943E2 ^a	.000	0	.
Usia	201.350	7.095	3	.069
Gaji	195.549	1.294	3	.731
Intensitas	216.037	21.782	3	.000
Jarak	194.669	.414	3	.937
JK	194.490	.235	3	.972
Pasangan	195.976	1.721	3	.632

Transportasi	213.067	18.812	9	.027
Lokasi	213.212	18.957	9	.026

The chi-square statistic is the difference in -2 log-likelihoods between the final model and a reduced model. The reduced model is formed by omitting an effect from the final model. The null hypothesis is that all parameters of that effect are 0.

a. This reduced model is equivalent to the final model because omitting the effect does not increase the degrees of freedom.

Parameter Estimates

Tujuan ^a	B	Std. Error	Wald	df	Sig.	Exp(B)	95% Confidence Interval for Exp(B)	
							Lower Bound	Upper Bound
Bercengkerama Intercept	8.070	6820.845	.000	1	.999			
Usia	.540	.244	4.894	1	.027	1.717	1.064	2.771
Gaji	-.104	.188	.304	1	.581	.901	.623	1.304
Intensitas	-.639	.435	2.159	1	.142	.528	.225	1.238
Jarak	.009	.031	.078	1	.781	1.009	.949	1.072
[JK=,00]	.284	.772	.135	1	.713	1.329	.292	6.037
[JK=1,00]	0 ^b	.	.	0
[Pasangan=,00]	1.075	1.166	.850	1	.356	2.930	.298	28.800

	[Pasangan=1,00]	0 ^b	.	.	0
	[Transportasi=,00]	-.942	1.248E4	.000	1	1.000	.390	.000	. ^c
	[Transportasi=1,00]	-.090	6474.481	.000	1	1.000	.914	.000	. ^c
	[Transportasi=2,00]	-1.971	6474.481	.000	1	1.000	.139	.000	. ^c
	[Transportasi=3,00]	0 ^b	.	.	0
	[Lokasi=,00]	-20.134	2145.925	.000	1	.993	1.802E- ₉	.000	. ^c
	[Lokasi=1,00]	-17.634	2145.925	.000	1	.993	2.197E- ₈	.000	. ^c
	[Lokasi=2,00]	-17.499	2145.925	.000	1	.993	2.513E- ₈	.000	. ^c
	[Lokasi=3,00]	0 ^b	.	.	0
Jalan-Jalan	Intercept	14.038	8628.729	.000	1	.999			
	Usia	.010	.364	.001	1	.978	1.010	.495	2.061
	Gaji	-.064	.250	.065	1	.799	.938	.574	1.532
	Intensitas	-14.052	1727.013	.000	1	.994	7.898E- ₇	.000	. ^c
	Jarak	.011	.046	.059	1	.809	1.011	.924	1.106
	[JK=,00]	.453	1.116	.165	1	.685	1.573	.177	14.010
	[JK=1,00]	0 ^b	.	.	0

	[Pasangan=,00]	.491	1.560	.099	1	.753	1.633	.077	34.718
	[Pasangan=1,00]	0 ^b	.	.	0
	[Transportasi=,00]	.476	.000	.	1	.	1.610	1.610	1.610
	[Transportasi=1,00]	.437	7751.687	.000	1	1.000	1.548	.000	. ^c
	[Transportasi=2,00]	.908	7751.687	.000	1	1.000	2.479	.000	. ^c
	[Transportasi=3,00]	0 ^b	.	.	0
	[Lokasi=,00]	-1.430	3373.970	.000	1	1.000	.239	.000	. ^c
	[Lokasi=1,00]	-1.803	3373.970	.000	1	1.000	.165	.000	. ^c
	[Lokasi=2,00]	-1.128	3373.970	.000	1	1.000	.324	.000	. ^c
	[Lokasi=3,00]	0 ^b	.	.	0
Makan	Intercept	33.342	5166.258	.000	1	.995			
	Usia	.170	.186	.831	1	.362	1.185	.822	1.708
	Gaji	.045	.168	.073	1	.787	1.046	.753	1.455
	Intensitas	-1.654	.455	13.184	1	.000	.191	.078	.467
	Jarak	.017	.028	.380	1	.538	1.017	.963	1.074
	[JK=,00]	.175	.692	.064	1	.800	1.191	.307	4.620
	[JK=1,00]	0 ^b	.	.	0
	[Pasangan=,00]	1.266	1.075	1.388	1	.239	3.547	.432	29.141
	[Pasangan=1,00]	0 ^b	.	.	0
	[Transportasi=,00]	-.585	8843.866	.000	1	1.000	.557	.000	. ^c

[Transportasi=1,00]	-16.484	4699.490	.000	1	.997	6.936E-8	.000	.c
[Transportasi=2,00]	-19.362	4699.490	.000	1	.997	3.903E-9	.000	.c
[Transportasi=3,00]	0 ^b	.	.	0
[Lokasi=,00]	-19.040	2145.925	.000	1	.993	5.383E-9	.000	.c
[Lokasi=1,00]	-17.252	2145.925	.000	1	.994	3.219E-8	.000	.c
[Lokasi=2,00]	-16.961	2145.925	.000	1	.994	4.305E-8	.000	.c
[Lokasi=3,00]	0 ^b	.	.	0

a. The reference category is: Olahraga.

b. This parameter is set to zero because it is redundant.

c. Floating point overflow occurred while computing this statistic. Its value is therefore set to system missing.

Classification

Observed	Predicted				
	Bercengkerama	Jalan-Jalan	Makan	Olahraga	Percent Correct

Bercengkerama	13	0	14	1	46.4%
Jalan-Jalan	0	0	4	3	.0%
Makan	5	0	55	3	87.3%
Olahraga	0	2	7	10	52.6%
Overall Percentage	15.4%	1.7%	68.4%	14.5%	66.7%

2. Nominal Regression

Case Processing Summary

		N	Marginal Percentage
Tujuan	Bercengkerama	28	23.9%
	Jalan-Jalan	7	6.0%
	Makan	63	53.8%
	Olahraga	19	16.2%
Jenis Kelamin	perempuan	79	67.5%
	laki-laki	38	32.5%
Pasangan ke Taman	Keluarga	14	12.0%
	Komunitas	103	88.0%
Lokasi Aktivitas	0	14	12.0%
	Jalan	57	48.7%
	Plasa area	32	27.4%
	Playground	14	12.0%
Valid		117	100.0%
Missing		0	
Total		117	

Case Processing Summary

		N	Marginal Percentage
Tujuan	Bercengkerama	28	23.9%
	Jalan-Jalan	7	6.0%
	Makan	63	53.8%
	Olahraga	19	16.2%
Jenis Kelamin	perempuan	79	67.5%
	laki-laki	38	32.5%
Pasangan ke Taman	Keluarga	14	12.0%
	Komunitas	103	88.0%
Lokasi Aktivitas	0	14	12.0%
	Jalan	57	48.7%
	Plasa area	32	27.4%
	Playground	14	12.0%
Valid		117	100.0%
Missing		0	
Total		117	
Subpopulation		107 ^a	

a. The dependent variable has only one value observed in 104 (97,2%) subpopulations.

Model Fitting Information

Model	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	261.609			
Final	208.098	53.511	27	.002

Goodness-of-Fit

	Chi-Square	df	Sig.
Pearson	268.414	291	.825
Deviance	203.703	291	1.000

Pseudo R-Square

Cox and Snell	.367
Nagelkerke	.409
McFadden	.201

Likelihood Ratio Tests

Effect	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood of Reduced Model	Chi-Square	df	Sig.
Intercept	2.081E2 ^a	.000	0	.
Usia	216.320	8.222	3	.042
Gaji	209.574	1.476	3	.688
Intensitas	231.863	23.766	3	.000
Jarak	208.509	.412	3	.938
JK	208.350	.253	3	.969
Pasangan	208.718	.621	3	.892
Lokasi	222.930	14.832	9	.096

The chi-square statistic is the difference in -2 log-likelihoods between the final model and a reduced model. The reduced model is formed by omitting an effect from the final model. The null hypothesis is that all parameters of that effect are 0.

a. This reduced model is equivalent to the final model because omitting the effect does not increase the degrees of freedom.

Parameter Estimates

Tujuan ^a	B	Std. Error	Wald	df	Sig.	Exp(B)	95% Confidence Interval for Exp(B)	
							Lower Bound	Upper Bound
Bercengkerama Intercept	8.745	5.393	2.630	1	.105			
Usia	.578	.249	5.381	1	.020	1.783	1.094	2.906
Gaji	-.144	.180	.645	1	.422	.866	.608	1.231
Intensitas	-.666	.403	2.730	1	.098	.514	.233	1.132
Jarak	.008	.030	.071	1	.790	1.008	.950	1.070
[JK=,00]	.284	.747	.144	1	.704	1.328	.307	5.746
[JK=1,00]	0 ^b	.	.	0
[Pasangan=,00]	.615	1.092	.317	1	.574	1.849	.217	15.733
[Pasangan=1,00]	0 ^b	.	.	0
[Lokasi=,00]	-21.477	1.496	206.237	1	.000	4.706E-10	2.510E-11	8.824E-9
[Lokasi=1,00]	-19.338	1.023	357.491	1	.000	3.996E-9	5.383E-10	2.966E-8

	[Lokasi=2,00]	-19.189	.825	541.645	1	.000	4.639E-9	9.217E-10	2.335E-8
	[Lokasi=3,00]	0 ^b	.	.	0
Jalan-Jalan	Intercept	18.362	6.794	7.305	1	.007			
	Usia	-.070	.323	.046	1	.830	.933	.495	1.758
	Gaji	-.025	.242	.011	1	.917	.975	.607	1.566
	Intensitas	-16.502	.000	.	1	.	6.814E-8	6.814E-8	6.814E-8
	Jarak	.010	.043	.049	1	.825	1.010	.928	1.099
	[JK=,00]	.487	1.113	.192	1	.662	1.628	.184	14.436
	[JK=1,00]	0 ^b	.	.	0
	[Pasangan=,00]	.444	1.494	.088	1	.766	1.559	.083	29.158
	[Pasangan=1,00]	0 ^b	.	.	0
	[Lokasi=,00]	-1.401	1.394	1.010	1	.315	.246	.016	3.789
	[Lokasi=1,00]	-1.431	1.207	1.405	1	.236	.239	.022	2.547
	[Lokasi=2,00]	-.804	.000	.	1	.	.447	.447	.447
	[Lokasi=3,00]	0 ^b	.	.	0
Makan	Intercept	16.756	4.138	16.394	1	.000			
	Usia	.232	.189	1.511	1	.219	1.262	.871	1.828
	Gaji	.015	.157	.010	1	.922	1.016	.747	1.381

Intensitas	-1.606	.417	14.801	1	.000	.201	.089	.455
Jarak	.016	.027	.372	1	.542	1.017	.964	1.072
[JK=,00]	.255	.658	.150	1	.699	1.290	.355	4.686
[JK=1,00]	0 ^b	.	.	0
[Pasangan=,00]	.727	.983	.547	1	.460	2.069	.301	14.213
[Pasangan=1,00]	0 ^b	.	.	0
[Lokasi=,00]	-19.971	.973	421.071	1	.000	2.123E-9	3.151E-10	1.430E-8
[Lokasi=1,00]	-18.800	.768	599.643	1	.000	6.843E-9	1.520E-9	3.081E-8
[Lokasi=2,00]	-18.516	.000	.	1	.	9.089E-9	9.089E-9	9.089E-9
[Lokasi=3,00]	0 ^b	.	.	0

a. The reference category is: Olahraga.

b. This parameter is set to zero because it is redundant.

Classification

Observed	Predicted				
	Bercengkerama	Jalan-Jalan	Makan	Olahraga	Percent Correct
Bercengkerama	12	0	15	1	42.9%
Jalan-Jalan	0	0	7	0	.0%

Makan	4	0	56	3	88.9%
Olahraga	0	0	11	8	42.1%
Overall Percentage	13.7%	.0%	76.1%	10.3%	65.0%

3. Nominal Regression

Case Processing Summary

		N	Marginal Percentage
Tujuan	Bercengkerama	28	23.9%
	Jalan-Jalan	7	6.0%
	Makan	63	53.8%
	Olahraga	19	16.2%
Jenis Kelamin	perempuan	79	67.5%
	laki-laki	38	32.5%
Pasangan ke Taman	Keluarga	14	12.0%
	Komunitas	103	88.0%
Lokasi Aktivitas	0	14	12.0%
	Jalan	57	48.7%
	Plasa area	32	27.4%
	Playground	14	12.0%

Valid	117	100.0%
Missing	0	
Total	117	
Subpopulation	96 ^a	

a. The dependent variable has only one value observed in 89 (92,7%) subpopulations.

Model Fitting Information

Model	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	250.858			
Final	198.823	52.035	24	.001

Goodness-of-Fit

	Chi-Square	df	Sig.
Pearson	241.793	261	.798

Goodness-of-Fit

	Chi-Square	df	Sig.
Pearson	241.793	261	.798
Deviance	186.589	261	1.000

Pseudo R-Square

Cox and Snell	.359
Nagelkerke	.400
McFadden	.195

Likelihood Ratio Tests

Effect	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood of Reduced Model	Chi-Square	df	Sig.
Intercept	1.988E2 ^a	.000	0	.
Usia	206.921	8.098	3	.044
Intensitas	222.947	24.124	3	.000
Jarak	199.169	.346	3	.951

JK	199.152	.329	3	.955
Pasangan	199.406	.583	3	.900
Lokasi	213.500	14.677	9	.100

The chi-square statistic is the difference in -2 log-likelihoods between the final model and a reduced model. The reduced model is formed by omitting an effect from the final model. The null hypothesis is that all parameters of that effect are 0.

a. This reduced model is equivalent to the final model because omitting the effect does not increase the degrees of freedom.

Parameter Estimates

Tujuan ^a	B	Std. Error	Wald	df	Sig.	Exp(B)	95% Confidence Interval for Exp(B)	
							Lower Bound	Upper Bound
Bercengkerama Intercept	8.666	5.239	2.737	1	.098			
Usia	.556	.242	5.263	1	.022	1.744	1.084	2.803
Intensitas	-.675	.399	2.866	1	.090	.509	.233	1.112
Jarak	.008	.030	.067	1	.795	1.008	.950	1.069
[JK=,00]	.167	.730	.052	1	.819	1.182	.283	4.941
[JK=1,00]	0 ^b	.	.	0
[Pasangan=,00]	.576	1.093	.277	1	.598	1.778	.209	15.157

	[Pasangan=1,00]	0 ^b	.	.	0
	[Lokasi=,00]	-21.320	1.472	209.754	1	.000	5.508E-10	3.076E-11	9.863E-9
	[Lokasi=1,00]	-19.318	1.012	364.552	1	.000	4.076E-9	5.611E-10	2.961E-8
	[Lokasi=2,00]	-19.276	.820	552.650	1	.000	4.253E-9	8.526E-10	2.121E-8
	[Lokasi=3,00]	0 ^b	.	.	0
Jalan-Jalan	Intercept	18.273	6.730	7.373	1	.007			
	Usia	-.068	.323	.044	1	.834	.935	.496	1.761
	Intensitas	-16.542	.000	.	1	.	6.547E-8	6.547E-8	6.547E-8
	Jarak	.008	.043	.038	1	.845	1.008	.927	1.097
	[JK=,00]	.499	1.087	.211	1	.646	1.648	.196	13.868
	[JK=1,00]	0 ^b	.	.	0
	[Pasangan=,00]	.421	1.494	.079	1	.778	1.524	.081	28.486
	[Pasangan=1,00]	0 ^b	.	.	0
	[Lokasi=,00]	-1.387	1.374	1.019	1	.313	.250	.017	3.691
	[Lokasi=1,00]	-1.427	1.199	1.416	1	.234	.240	.023	2.518
	[Lokasi=2,00]	-.828	.000	.	1	.	.437	.437	.437
	[Lokasi=3,00]	0 ^b	.	.	0

Makan	Intercept	16.766	4.062	17.035	1	.000			
	Usia	.236	.189	1.564	1	.211	1.266	.875	1.833
	Intensitas	-1.615	.418	14.925	1	.000	.199	.088	.451
	Jarak	.015	.027	.316	1	.574	1.015	.963	1.070
	[JK=,00]	.310	.647	.230	1	.631	1.364	.384	4.846
	[JK=1,00]	0 ^b	.	.	0
	[Pasangan=,00]	.707	.983	.517	1	.472	2.028	.295	13.937
	[Pasangan=1,00]	0 ^b	.	.	0
	[Lokasi=,00]	-19.982	.959	434.344	1	.000	2.098E-9	3.203E-10	1.374E-8
	[Lokasi=1,00]	-18.802	.760	612.072	1	.000	6.832E-9	1.540E-9	3.030E-8
	[Lokasi=2,00]	-18.523	.000	.	1	.	9.024E-9	9.024E-9	9.024E-9
	[Lokasi=3,00]	0 ^b	.	.	0

a. The reference category is: Olahraga.

b. This parameter is set to zero because it is redundant.

Classification

Observed	Predicted				
	Bercengkerama	Jalan-Jalan	Makan	Olahraga	Percent Correct
Bercengkerama	12	0	14	2	42.9%
Jalan-Jalan	0	0	7	0	.0%
Makan	4	0	56	3	88.9%
Olahraga	1	0	11	7	36.8%
Overall Percentage	14.5%	.0%	75.2%	10.3%	64.1%

4. Nominal Regression

Case Processing Summary

		N	Marginal Percentage
Tujuan	Bercengkerama	28	23.9%
	Jalan-Jalan	7	6.0%
	Makan	63	53.8%
	Olahraga	19	16.2%
Jenis Kelamin	perempuan	79	67.5%
	laki-laki	38	32.5%
Pasangan ke Taman	Keluarga	14	12.0%
	Komunitas	103	88.0%
Lokasi Aktivitas	0	14	12.0%
	Jalan	57	48.7%
	Plasa area	32	27.4%
	Playground	14	12.0%
Valid		117	100.0%
Missing		0	
Total		117	

Case Processing Summary

		N	Marginal Percentage
Tujuan	Bercengkerama	28	23.9%
	Jalan-Jalan	7	6.0%
	Makan	63	53.8%
	Olahraga	19	16.2%
Jenis Kelamin	perempuan	79	67.5%
	laki-laki	38	32.5%
Pasangan ke Taman	Keluarga	14	12.0%
	Komunitas	103	88.0%
Lokasi Aktivitas	0	14	12.0%
	Jalan	57	48.7%
	Plasa area	32	27.4%
	Playground	14	12.0%
Valid		117	100.0%
Missing		0	
Total		117	
Subpopulation		60 ^a	

a. The dependent variable has only one value observed in 43 (71,7%) subpopulations.

Model Fitting Information

Model	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	208.825			
Final	157.135	51.690	21	.000

Goodness-of-Fit

	Chi-Square	df	Sig.
Pearson	127.190	156	.956
Deviance	119.983	156	.985

Pseudo R-Square

Cox and Snell	.357
Nagelkerke	.398
McFadden	.194

Likelihood Ratio Tests

Effect	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood of Reduced Model	Chi-Square	df	Sig.
Intercept	1.571E2 ^a	.000	0	.
Usia	165.237	8.102	3	.044
Intensitas	180.975	23.840	3	.000
JK	157.580	.444	3	.931
Pasangan	157.636	.501	3	.919
Lokasi	172.052	14.917	9	.093

The chi-square statistic is the difference in -2 log-likelihoods between the final model and a reduced model. The reduced model is formed by omitting an effect from the final model. The null hypothesis is that all parameters of that effect are 0.

a. This reduced model is equivalent to the final model because omitting the effect does not increase the degrees of freedom.

Parameter Estimates

Tujuan ^a	B	Std. Error	Wald	df	Sig.	Exp(B)	95% Confidence Interval for Exp(B)	
							Lower Bound	Upper Bound
Bercengkerama Intercept	8.901	5.055	3.100	1	.078			
Usia	.547	.238	5.298	1	.021	1.729	1.085	2.756
Intensitas	-.646	.379	2.903	1	.088	.524	.249	1.102
[JK=,00]	.207	.718	.083	1	.774	1.229	.301	5.026
[JK=1,00]	0 ^b	.	.	0
[Pasangan=,00]	.592	1.097	.292	1	.589	1.808	.211	15.514
[Pasangan=1,00]	0 ^b	.	.	0
[Lokasi=,00]	-21.275	1.453	214.255	1	.000	5.759E-10	3.335E-11	9.943E-9
[Lokasi=1,00]	-19.244	.997	372.755	1	.000	4.390E-9	6.224E-10	3.097E-8
[Lokasi=2,00]	-19.197	.793	586.687	1	.000	4.603E-9	9.737E-10	2.176E-8
[Lokasi=3,00]	0 ^b	.	.	0
Jalan-Jalan Intercept	18.469	6.480	8.124	1	.004			
Usia	-.073	.320	.052	1	.820	.930	.496	1.742

	Intensitas	-16.514	.000	.	1	.	6.729E-8	6.729E-8	6.729E-8
	[JK=,00]	.529	1.060	.249	1	.617	1.698	.213	13.555
	[JK=1,00]	0 ^b	.	.	0
	[Pasangan=,00]	.409	1.483	.076	1	.783	1.506	.082	27.558
	[Pasangan=1,00]	0 ^b	.	.	0
	[Lokasi=,00]	-1.343	1.341	1.002	1	.317	.261	.019	3.619
	[Lokasi=1,00]	-1.356	1.184	1.312	1	.252	.258	.025	2.622
	[Lokasi=2,00]	-.753	.000	.	1	.	.471	.471	.471
	[Lokasi=3,00]	0 ^b	.	.	0
Makan	Intercept	17.266	3.831	20.313	1	.000			
	Usia	.221	.183	1.451	1	.228	1.247	.871	1.786
	Intensitas	-1.574	.407	14.967	1	.000	.207	.093	.460
	[JK=,00]	.375	.636	.348	1	.555	1.455	.418	5.061
	[JK=1,00]	0 ^b	.	.	0
	[Pasangan=,00]	.648	.984	.434	1	.510	1.912	.278	13.155
	[Pasangan=1,00]	0 ^b	.	.	0
	[Lokasi=,00]	-19.895	.948	440.612	1	.000	2.289E-9	3.571E-10	1.467E-8
	[Lokasi=1,00]	-18.689	.755	613.504	1	.000	7.646E-9	1.743E-9	3.355E-8

[Lokasi=2,00]	-18.376	.000	.	1	.	1.046E-8	1.046E-8	1.046E-8
[Lokasi=3,00]	0 ^b	.	.	0

a. The reference category is: Olahraga.

b. This parameter is set to zero because it is redundant.

Classification

Observed	Predicted				
	Bercengkerama	Jalan-Jalan	Makan	Olahraga	Percent Correct
Bercengkerama	13	0	14	1	46.4%
Jalan-Jalan	0	0	7	0	.0%
Makan	4	0	56	3	88.9%
Olahraga	0	0	11	8	42.1%
Overall Percentage	14.5%	.0%	75.2%	10.3%	65.8%

5. Nominal Regression

Case Processing Summary

		N	Marginal Percentage
Tujuan	Bercengkerama	28	23.9%

Jenis Kelamin	Jalan-Jalan	7	6.0%
	Makan	63	53.8%
	Olahraga	19	16.2%
	perempuan	79	67.5%
	laki-laki	38	32.5%
Lokasi Aktivitas	0	14	12.0%
	Jalan	57	48.7%
	Plasa area	32	27.4%
	Playground	14	12.0%
Valid		117	100.0%
Missing		0	
Total		117	
Subpopulation		50 ^a	

a. The dependent variable has only one value observed in 32 (64,0%) subpopulations.

Model Fitting Information

Model	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests

	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	192.051			
Final	140.862	51.189	18	.000

Goodness-of-Fit

	Chi-Square	df	Sig.
Pearson	101.950	129	.962
Deviance	97.183	129	.983

Pseudo R-Square

Cox and Snell	.354
Nagelkerke	.395
McFadden	.192

Likelihood Ratio Tests

Effect	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests
--------	------------------------	------------------------

	-2 Log Likelihood of Reduced Model	Chi-Square	df	Sig.
Intercept	1.409E2 ^a	.000	0	.
Usia	148.900	8.038	3	.045
Intensitas	164.452	23.589	3	.000
JK	141.387	.525	3	.913
Lokasi	155.519	14.657	9	.101

The chi-square statistic is the difference in -2 log-likelihoods between the final model and a reduced model. The reduced model is formed by omitting an effect from the final model. The null hypothesis is that all parameters of that effect are 0.

a. This reduced model is equivalent to the final model because omitting the effect does not increase the degrees of freedom.

Parameter Estimates

	B	Std. Error	Wald	df	Sig.	Exp(B)	95% Confidence Interval for Exp(B)	
							Lower Bound	Upper Bound
Tujuan ^a								
Bercengkerama Intercept	9.060	4.980	3.310	1	.069			
Usia	.538	.233	5.313	1	.021	1.712	1.084	2.704
Intensitas	-.606	.367	2.730	1	.098	.545	.266	1.119

	[JK=,00]	.234	.716	.107	1	.744	1.263	.310	5.144
	[JK=1,00]	0 ^b	.	.	0
	[Lokasi=,00]	-21.199	1.449	214.137	1	.000	6.214E-10	3.633E-11	1.063E-8
	[Lokasi=1,00]	-19.215	1.002	367.536	1	.000	4.517E-9	6.334E-10	3.221E-8
	[Lokasi=2,00]	-19.159	.794	582.629	1	.000	4.778E-9	1.008E-9	2.264E-8
	[Lokasi=3,00]	0 ^b	.	.	0
Jalan-Jalan	Intercept	18.481	6.425	8.274	1	.004			
	Usia	-.075	.316	.056	1	.813	.928	.499	1.725
	Intensitas	-16.476	.000	.	1	.	6.994E-8	6.994E-8	6.994E-8
	[JK=,00]	.547	1.033	.280	1	.597	1.728	.228	13.095
	[JK=1,00]	0 ^b	.	.	0
	[Lokasi=,00]	-1.299	1.310	.984	1	.321	.273	.021	3.554
	[Lokasi=1,00]	-1.349	1.165	1.339	1	.247	.260	.026	2.549
	[Lokasi=2,00]	-.724	.000	.	1	.	.485	.485	.485
	[Lokasi=3,00]	0 ^b	.	.	0
Makan	Intercept	17.436	3.765	21.446	1	.000			

Usia	.211	.179	1.393	1	.238	1.235	.870	1.754
Intensitas	-1.547	.403	14.773	1	.000	.213	.097	.469
[JK=,00]	.415	.632	.431	1	.512	1.514	.439	5.220
[JK=1,00]	0 ^b	.	.	0
[Lokasi=,00]	-19.804	.941	442.916	1	.000	2.507E-9	3.964E-10	1.585E-8
[Lokasi=1,00]	-18.656	.758	606.284	1	.000	7.906E-9	1.791E-9	3.490E-8
[Lokasi=2,00]	-18.358	.000	.	1	.	1.065E-8	1.065E-8	1.065E-8
[Lokasi=3,00]	0 ^b	.	.	0

a. The reference category is: Olahraga.

b. This parameter is set to zero because it is redundant.

Classification

Observed	Predicted				
	Bercengkerama	Jalan-Jalan	Makan	Olahraga	Percent Correct
Bercengkerama	14	0	14	0	50.0%
Jalan-Jalan	0	0	7	0	.0%
Makan	4	0	56	3	88.9%
Olahraga	0	0	11	8	42.1%
Overall Percentage	15.4%	.0%	75.2%	9.4%	66.7%

6. Nominal Regression

Case Processing Summary

		N	Marginal Percentage
Tujuan	Bercengkerama	28	23.9%
	Jalan-Jalan	7	6.0%
	Makan	63	53.8%
	Olahraga	19	16.2%
Lokasi Aktivitas	0	14	12.0%
	Jalan	57	48.7%
	Plasa area	32	27.4%
	Playground	14	12.0%
Valid		117	100.0%
Missing		0	
Total		117	
Subpopulation		36 ^a	

a. The dependent variable has only one value observed in 21 (58,3%) subpopulations.

Model Fitting Information

Model	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests		
	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	164.716			
Final	114.052	50.664	15	.000

Goodness-of-Fit

	Chi-Square	df	Sig.
Pearson	64.746	90	.979
Deviance	66.942	90	.967

Pseudo R-Square

Cox and Snell	.351
Nagelkerke	.392
McFadden	.190

Likelihood Ratio Tests

Effect	Model Fitting Criteria	Likelihood Ratio Tests
--------	------------------------	------------------------

	-2 Log Likelihood of Reduced Model	Chi-Square	df	Sig.
Intercept	1.141E2 ^a	.000	0	.
Usia	122.310	8.258	3	.041
Intensitas	137.425	23.373	3	.000
Lokasi	128.773	14.721	9	.099

The chi-square statistic is the difference in -2 log-likelihoods between the final model and a reduced model. The reduced model is formed by omitting an effect from the final model. The null hypothesis is that all parameters of that effect are 0.

a. This reduced model is equivalent to the final model because omitting the effect does not increase the degrees of freedom.

Parameter Estimates

	B	Std. Error	Wald	df	Sig.	Exp(B)	95% Confidence Interval for Exp(B)	
							Lower Bound	Upper Bound
Tujuan ^a								
Bercengkerama Intercept	8.881	5.007	3.146	1	.076			
Usia	.553	.235	5.528	1	.019	1.739	1.096	2.757
Intensitas	-.602	.367	2.694	1	.101	.548	.267	1.124

	[Lokasi=,00]	-21.196	1.446	214.969	1	.000	6.232E-10	3.665E-11	1.060E-8
	[Lokasi=1,00]	-19.226	1.000	369.615	1	.000	4.469E-9	6.295E-10	3.173E-8
	[Lokasi=2,00]	-19.168	.793	584.845	1	.000	4.737E-9	1.002E-9	2.240E-8
	[Lokasi=3,00]	0 ^b	.	.	0
Jalan-Jalan	Intercept	18.384	6.386	8.288	1	.004			
	Usia	-.049	.309	.026	1	.873	.952	.519	1.745
	Intensitas	-16.558	.000	.	1	.	6.439E-8	6.439E-8	6.439E-8
	[Lokasi=,00]	-1.283	1.305	.966	1	.326	.277	.021	3.577
	[Lokasi=1,00]	-1.340	1.162	1.330	1	.249	.262	.027	2.553
	[Lokasi=2,00]	-.696	.000	.	1	.	.498	.498	.498
	[Lokasi=3,00]	0 ^b	.	.	0
Makan	Intercept	17.515	3.814	21.090	1	.000			
	Usia	.220	.181	1.478	1	.224	1.247	.874	1.778
	Intensitas	-1.541	.403	14.625	1	.000	.214	.097	.472
	[Lokasi=,00]	-19.798	.937	446.181	1	.000	2.523E-9	4.018E-10	1.584E-8

[Lokasi=1,00]	-18.670	.755	611.654	1	.000	7.790E-9	1.774E-9	3.421E-8
[Lokasi=2,00]	-18.361	.000	.	1	.	1.061E-8	1.061E-8	1.061E-8
[Lokasi=3,00]	0 ^b	.	.	0

a. The reference category is: Olahraga.

b. This parameter is set to zero because it is redundant.

Classification

Observed	Predicted				
	Bercengkerama	Jalan-Jalan	Makan	Olahraga	Percent Correct
Bercengkerama	14	0	14	0	50.0%
Jalan-Jalan	0	0	7	0	.0%
Makan	4	0	56	3	88.9%
Olahraga	1	0	11	7	36.8%
Overall Percentage	16.2%	.0%	75.2%	8.5%	65.8%

Variabel weekday dibuang

Jenis kelamin, gaji, lokasi, visual, intensitas, jarak dan transportasi

Variabel weekend dibuang

Transportasi, lokasi, visual, gaji, jarak, jenis kelamin dan pasangan

LAMPIRAN 3

Foto Wawancara



Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016



Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016

LAMPIRAN 4

Peta – peta bahan analisis preferensi pengguna (Peta pengelompokan aktivitas per zona kegiatan pada hari kerja dan akhir pekan)


“Halaman ini sengaja dikosongkan”



JURUSAN PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

PETA PENGGUNAAN RUANG EXTREME SPORT
TAMAN BUNGKUL PADA HARI KERJA

Legenda

 Titik Berkumpulnya Pengunjung

 Area Extreme Sport

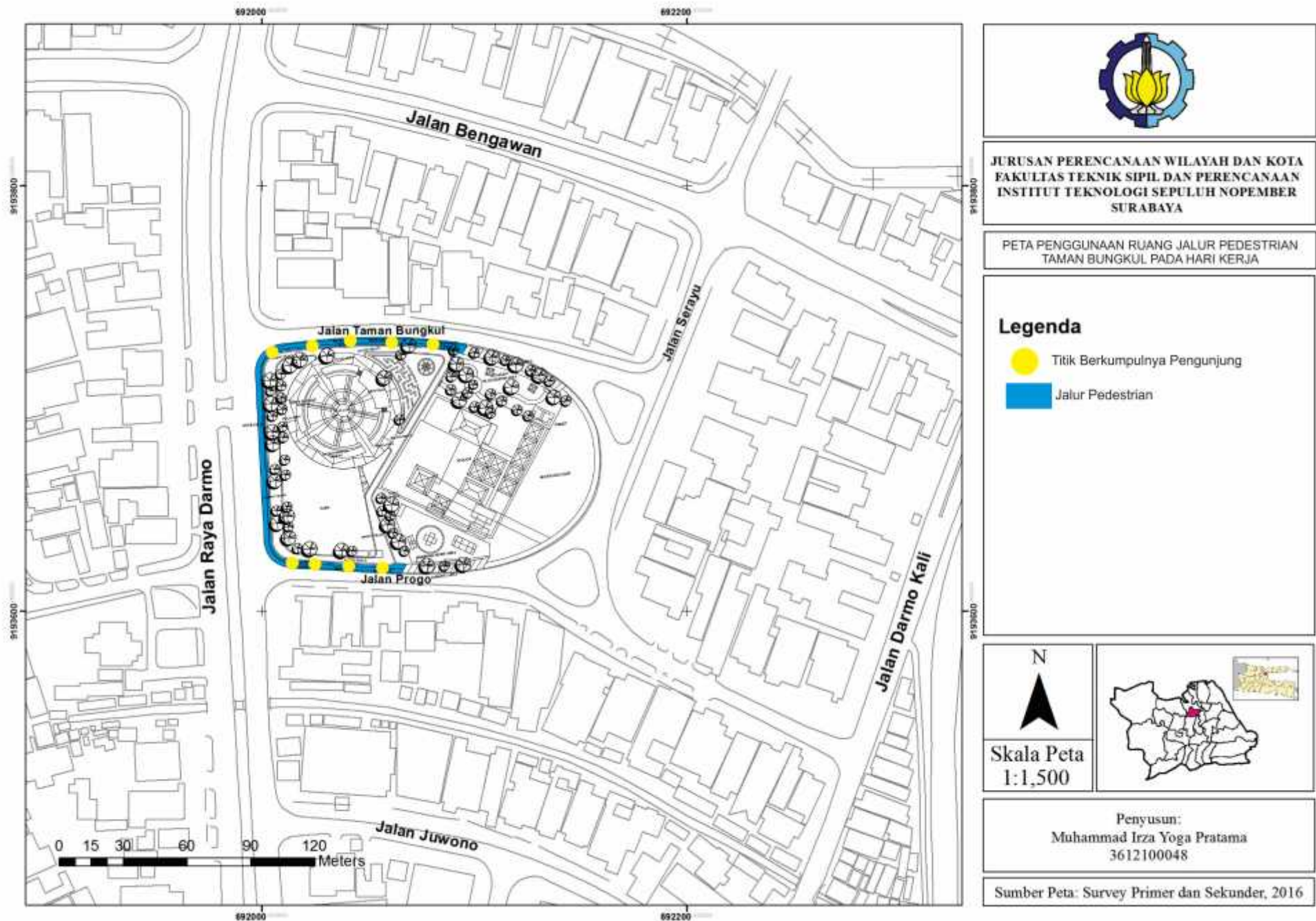


Skala Peta
1:1,500



Penyusun:
Muhammad Irza Yoga Pratama
3612100048

Sumber Peta: Survey Primer dan Sekunder, 2016





JURUSAN PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

PETA PENGGUNAAN RUANG OLAHRAGA
TAMAN BUNGKUL PADA HARI KERJA

Legenda

- Titik Berkumpulnya Pengunjung
- Jogging Track

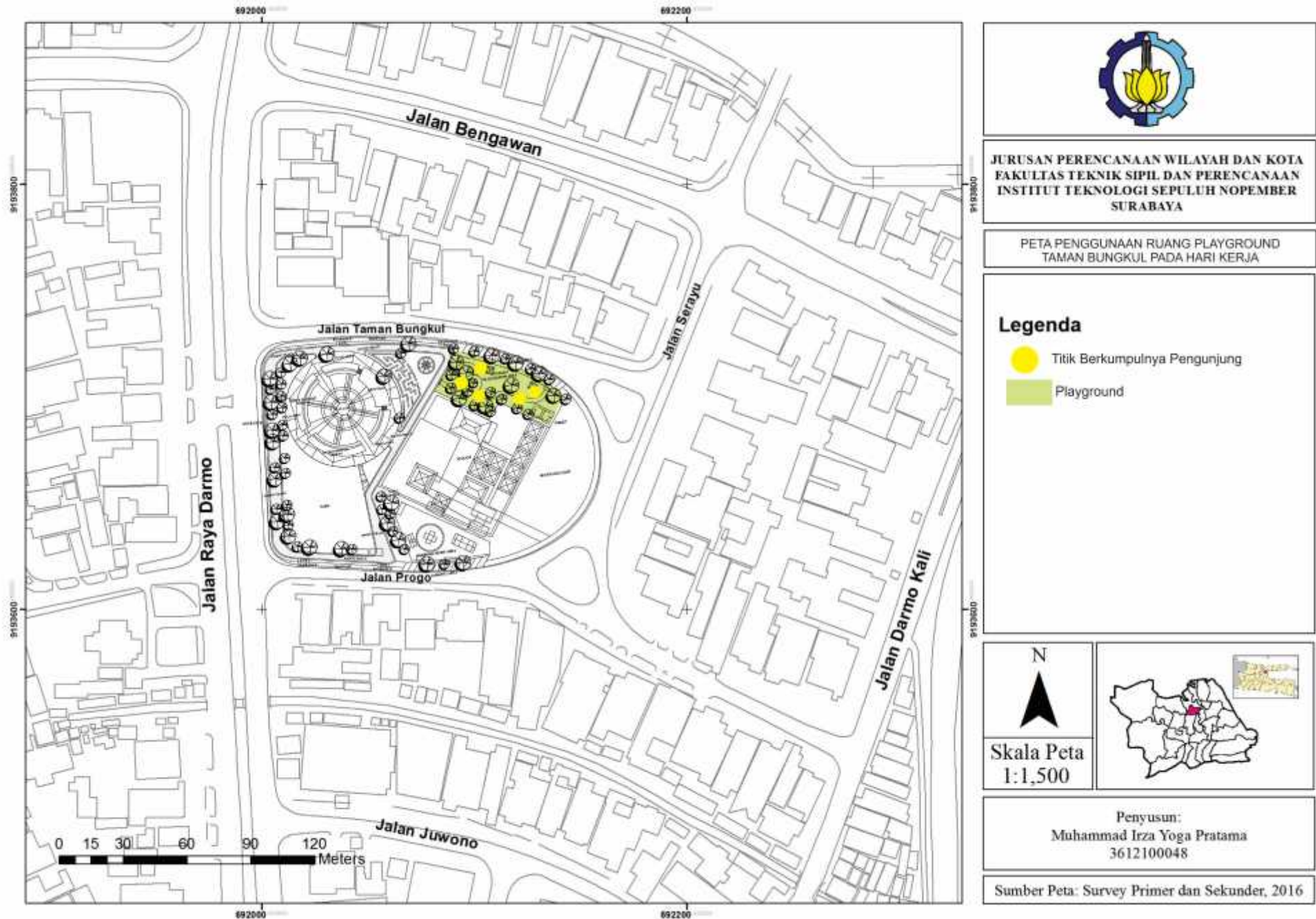


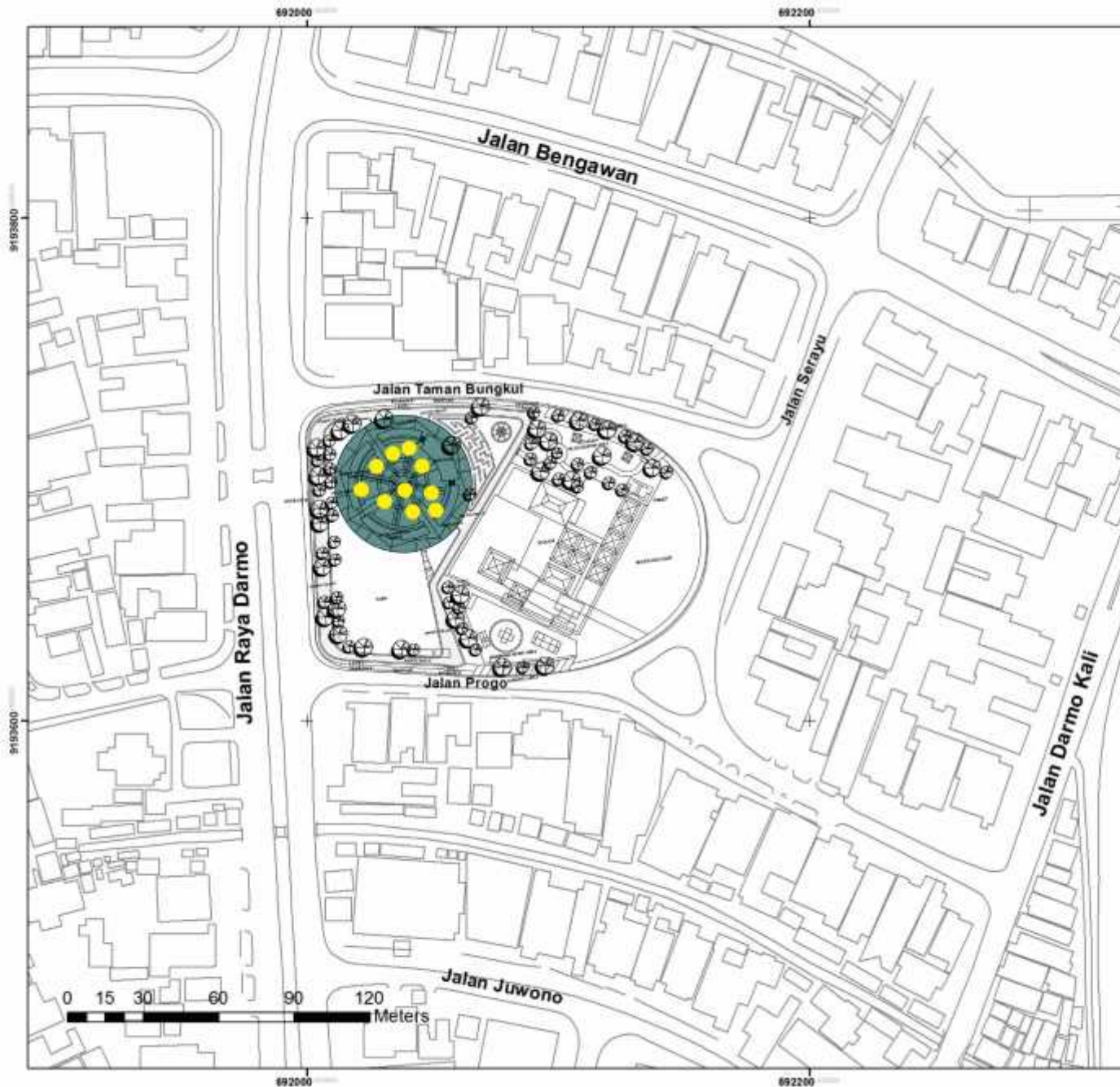
Skala Peta
1:1,500



Penyusun:
Muhammad Irza Yoga Pratama
3612100048

Sumber Peta: Survey Primer dan Sekunder, 2016





JURUSAN PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

PETA PENGGUNAAN RUANG PLAZA AREA
TAMAN BUNGKUL PADA HARI KERJA

Legenda

 Titik Berkumpulnya Pengunjung

 Area Plaza Utama

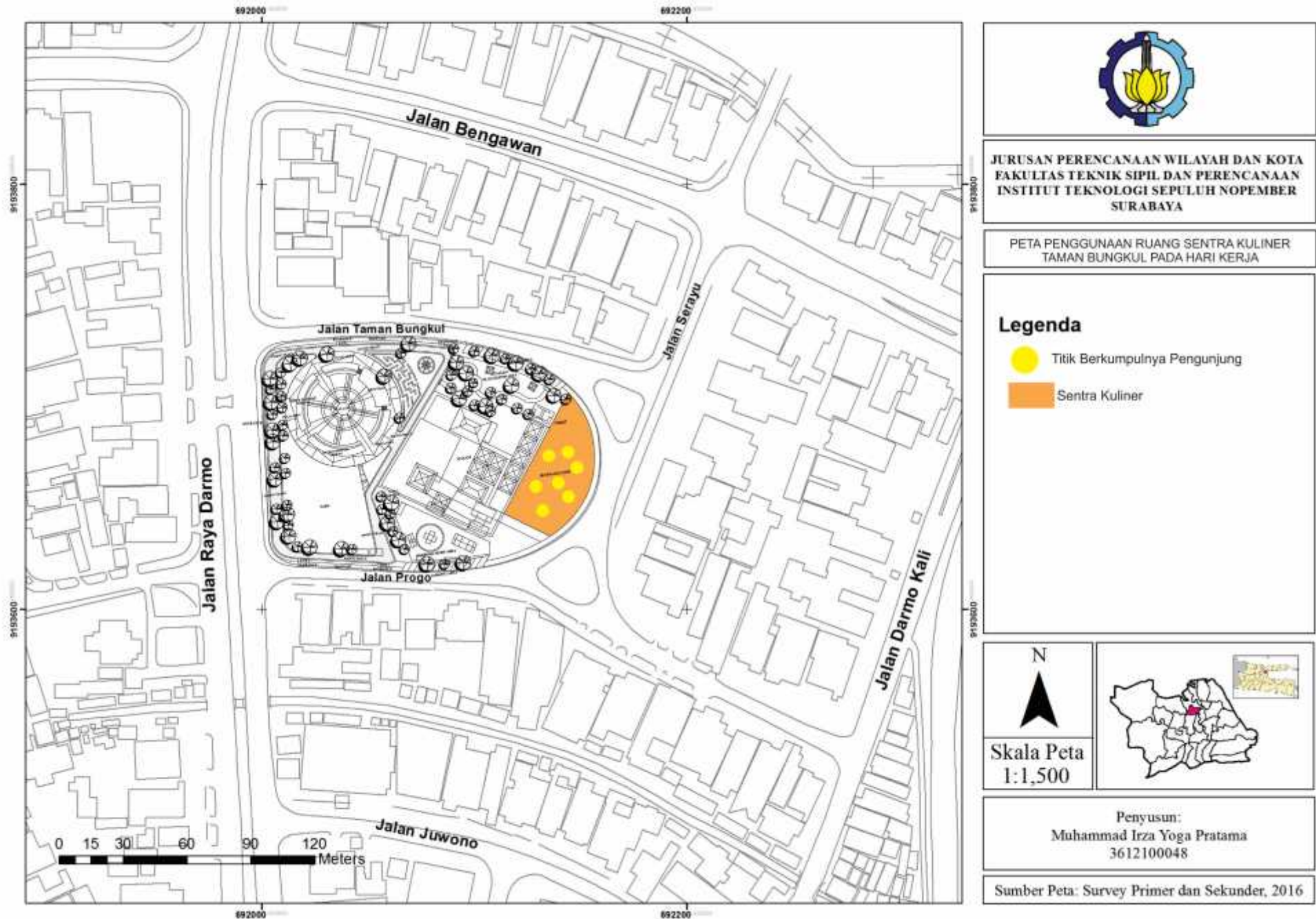


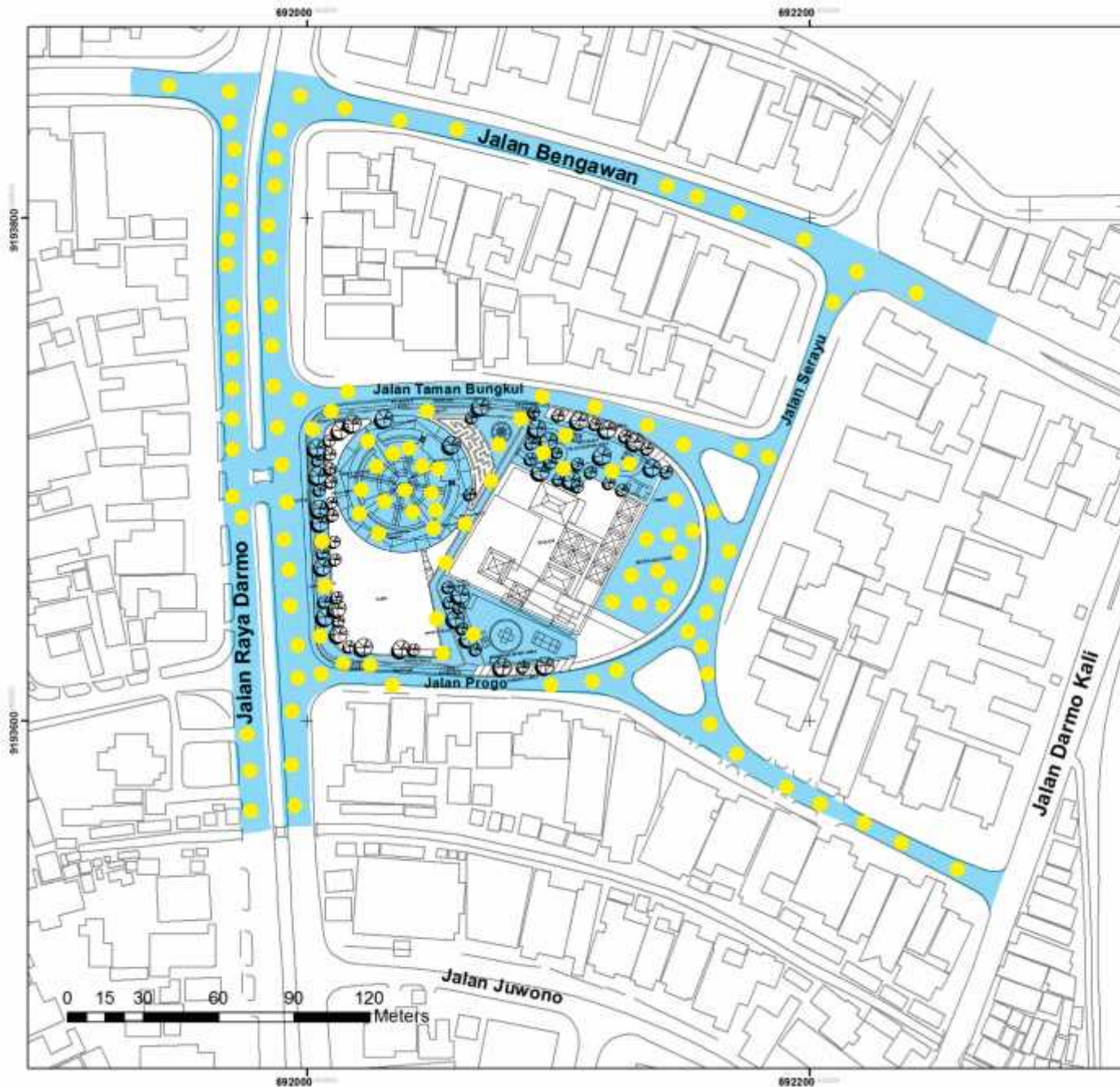
Skala Peta
1:1,500



Penyusun:
Muhammad Irza Yoga Pratama
3612100048

Sumber Peta: Survey Primer dan Sekunder, 2016





JURUSAN PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

PETA PENGGUNAAN RUANG CAR FREE DAY
TAMAN BUNGKUL PADA AKHIR PEKAN

Legenda

- Titik berkumpulnya orang
- Car Free Day

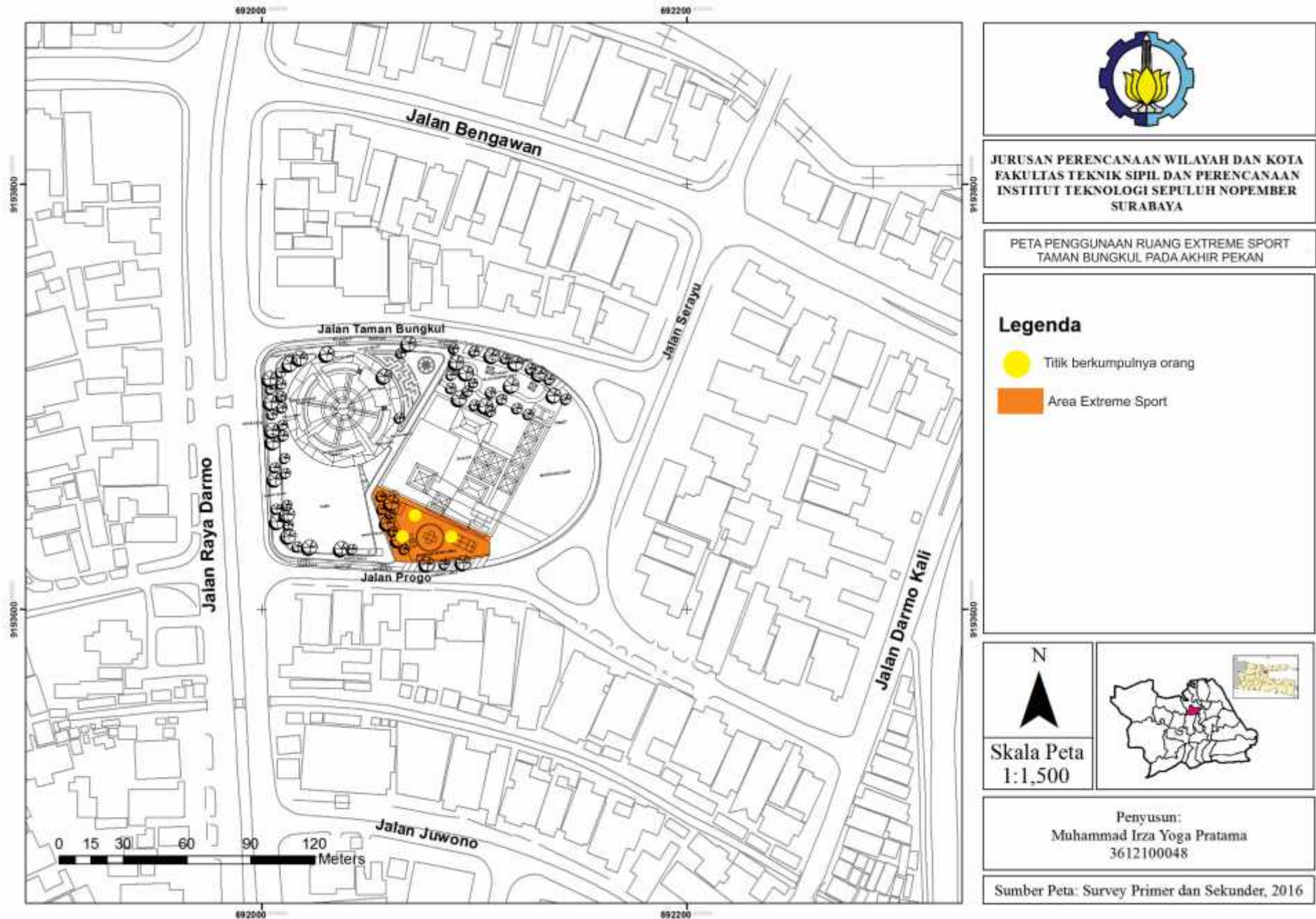


Skala Peta
1:1,500



Penyusun:
Muhammad Irza Yoga Pratama
3612100048

Sumber Peta: Survey Primer dan Sekunder, 2016





JURUSAN PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

PETA PENGGUNAAN RUANG JALUR PEDESTRIAN
TAMAN BUNGKUL PADA AKHIR PEKAN

Legenda

- Titik berkumpulnya orang
- Jalur Pedestrian

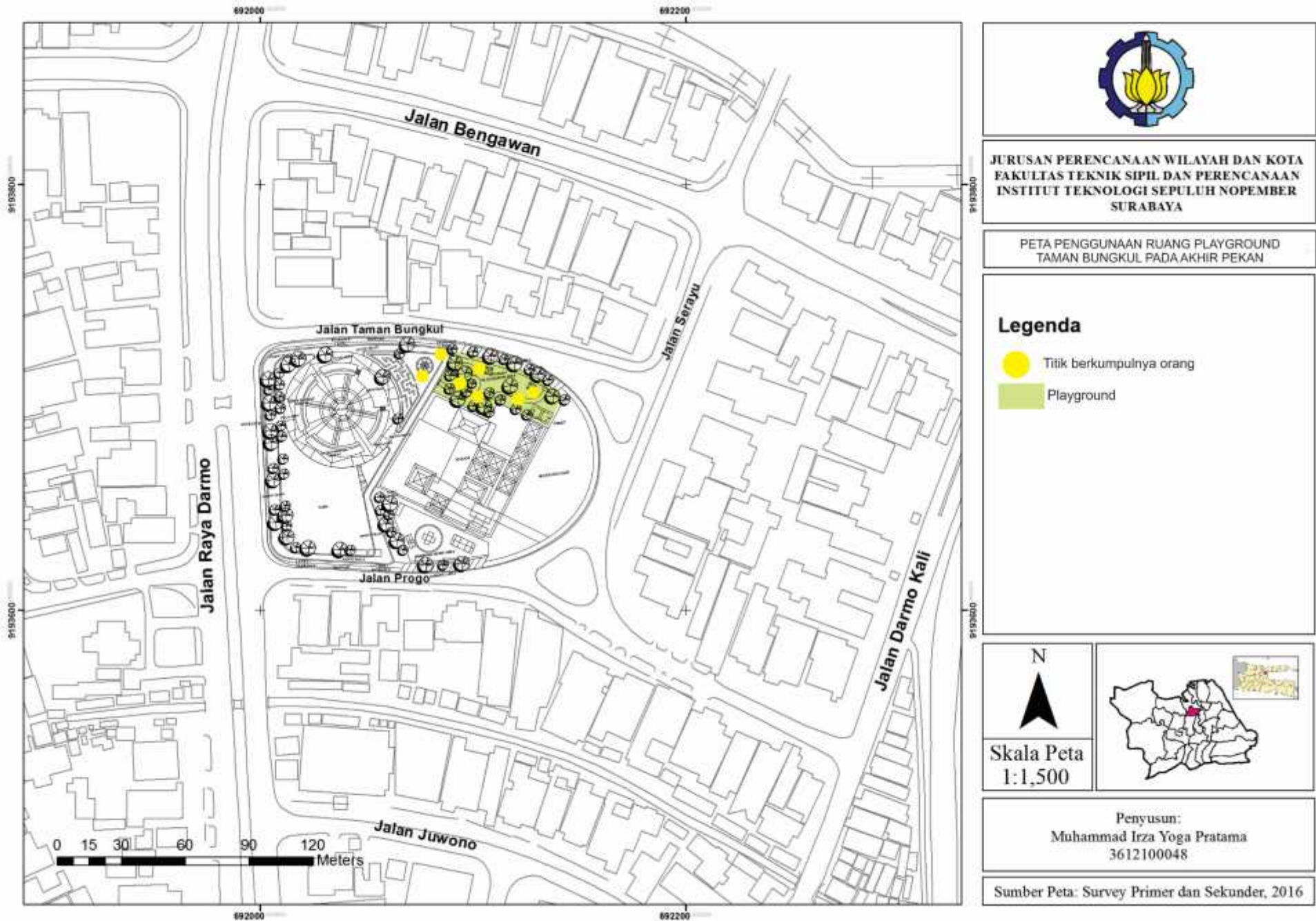


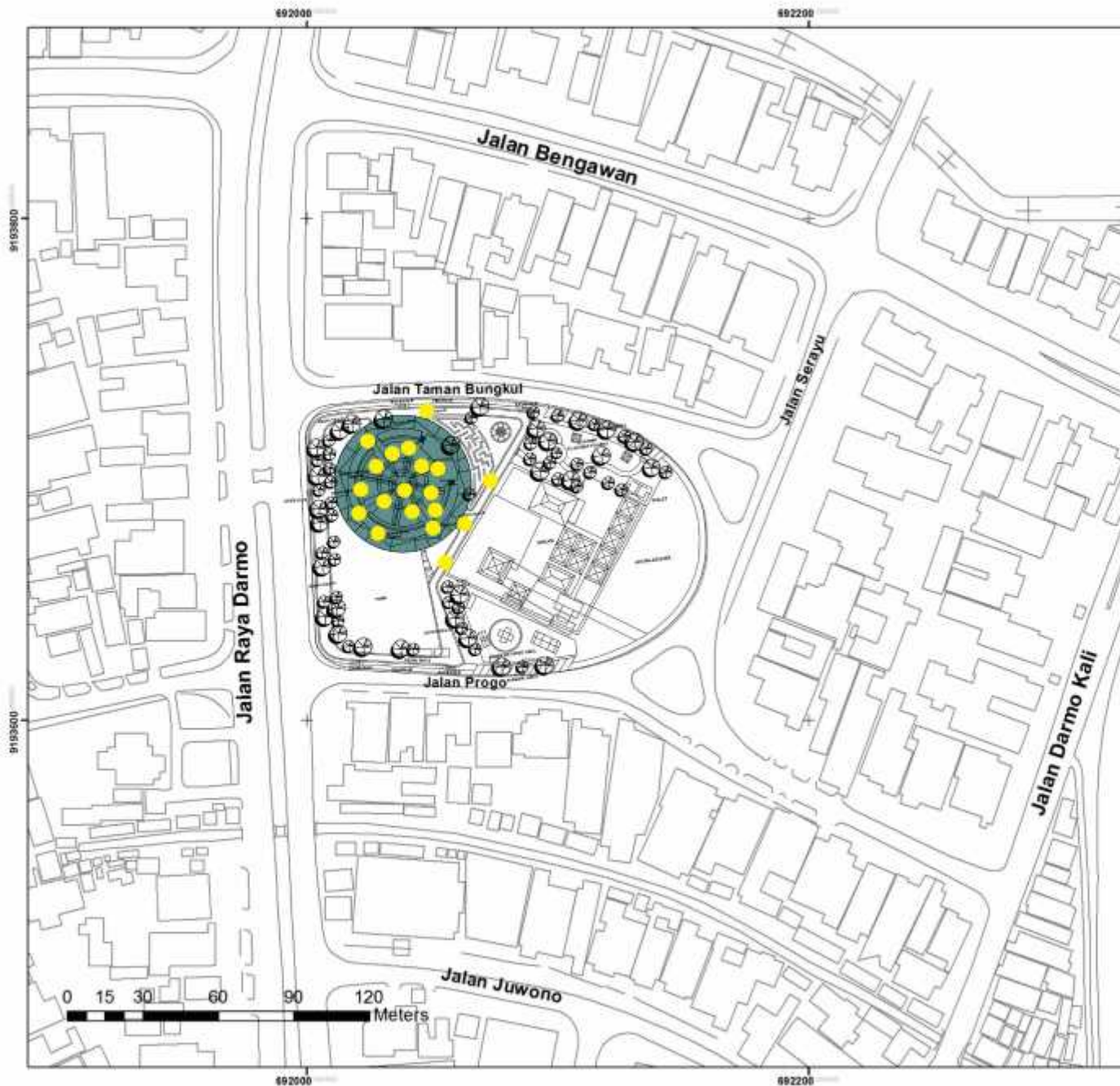
Skala Peta
1:1,500



Penyusun:
Muhammad Irza Yoga Pratama
3612100048

Sumber Peta: Survey Primer dan Sekunder, 2016







JURUSAN PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

PETA PENGGUNAAN RUANG PLAZA AREA
TAMAN BUNGKUL PADA AKHIR PEKAN

Legenda

-  Titik berkumpulnya orang
-  Area Plaza Utama

N

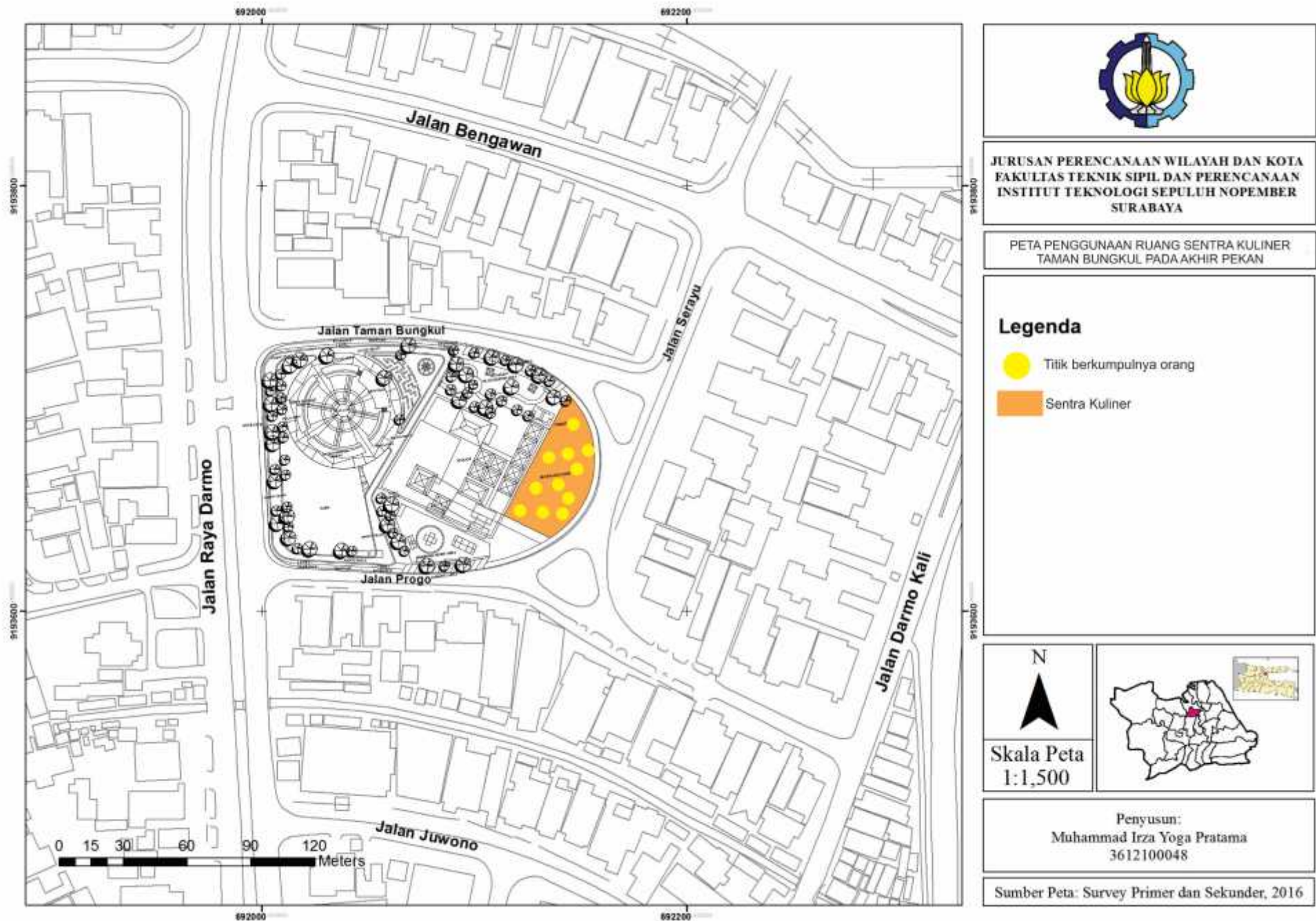


Skala Peta
1:1,500



Penyusun:
Muhammad Irza Yoga Pratama
3612100048

Sumber Peta: Survey Primer dan Sekunder, 2016



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bagian terakhir dari penelitian yang isinya meliputi temuan penelitian, kesimpulan dan rekomendasi atas penulisan yang dilakukan mengenai Eksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan Taman Bungkul sebagai ruang sosial. Kesimpulan yang disusun akan menjawab tujuan dari penelitian ini dan rekomendasi akan diberikan setelah rumusan kesimpulan terbentuk. Saran akan diberikan untuk menutup segala kekeurangan dan kelemahan yang ada pada penelitian ini.

4.1 Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil olah data dan analisis pada bab sebelumnya, terdapat beberapa temuan penelitian. Temuan penelitian akan dijabarkan dan disimpulkan sebagai berikut.

1. **Kecenderungan penggunaan Taman Bungkul**

Kecenderungan pengguna Taman Bungkul pada hari kerja berbeda dengan akhir pekan. Perbedaannya adalah frekuensi penggunaan taman. Jika pada akhir pekan rata-rata pengunjung tergolong jarang menggunakan Taman Bungkul, namun pada saat hari kerja frekuensi pengunjung dalam menggunakan Taman Bungkul tergolong sering. Pada akhir pekan, pengunjung hanya menggunakan taman jika mereka ingin bukan karena butuh. Namun pada saat hari kerja pengguna taman menggunakan Taman Bungkul karena butuh, misalnya untuk kegiatan olahraga yang dilakukan setiap hari.

Kegiatan olahraga ini tidak bisa dilakukan pada hari minggu karena adanya program *Car Free Day* yang membuat kondisi taman menjadi sangat ramai dan mengganggu kenyamanan berolahraga sebagai aktivitas rutin mereka.

2. Jarak asal pengunjung

Jarak asal pengunjung pada saat hari kerja kebanyakan berasal dari kawasan sekitar Taman. Namun pada saat akhir pekan terutama pada saat *Car Free Day*, pengguna Taman Bungkul memiliki jarak asal yang jauh dan beragam, bahkan ada yang dari luar kota seperti Kota Sidoarjo.

3. Fitur taman yang sukses

Beberapa fitur sukses yang ada di Taman Bungkul antara lain adalah Taman Bungkul memiliki pengguna dari berbagai status sosial, hal ini mencirikan taman yang baik sebagai ruang sosial. Adanya daya tarik atau citra kawasan yang kuat sehingga menari pengunjung dan membuat taman bungkul aktif selama 24 jam. Adanya aktivitas yang beragam membuat pengunjung bisa melakukan berbagai kegiatan selain hanya bercengkerama seperti jogging, mengantar anak bermain, dan bermain *extreme sport*.

4. Fitur taman yang gagal

Pada Taman Bungkul masih terdapat tumpang tindih kegiatan di Taman, seperti penggunaan area bermain anak-anak sebagai tempat orang dewasa, penggunaan area olahraga ekstrem sebagai tempat bermain anak-anak. Pengguna Taman Bungkul yang melakukan aktivitas rutin di taman seperti kegiatan olahraga merasa tidak nyaman dengan keramaian yang terjadi di akhir pekan terutama pada saat *Car Free Day*. Hal ini

membuktikan bahwa suatu Public Goods atau barang publik memiliki keterbatasan dalam pelayanan. Jika penggunaannya sudah overload maka akan mengurangi kenyamanan pengguna lain yang melakukan aktivitas yang rutin di Taman.

4.2 Kesimpulan

Terdapat faktor-faktor yang berpengaruh terhadap pola kegiatan pengunjung di Taman Bungkul yaitu faktor internal pengunjung (*self-generated*) berupa usia, pasangan interaksi dan intensitas kunjungan ke taman. Sedangkan untuk faktor eksternal pengunjung (faktor lingkungan bina) terdapat faktor lokasi kegiatan sebagai bentuk fisik yang ada di Taman Bungkul sebagai wadah aktivitas pengguna Taman Bungkul. Kecenderungan pemilihan taman oleh pengguna Taman Bungkul didapatkan bahwa daya tarik utama pengunjung taman dipengaruhi oleh pasangan interaksi mereka di taman dan lokasi yang mampu menampung aktivitas mereka di taman. Faktor yang memiliki pengaruh paling kuat pada saat hari kerja adalah faktor usia, dan pasangan ke taman. Sedangkan untuk akhir pekan, usia, intensitas, dan lokasi fasilitas taman untuk beraktivitas memiliki pengaruh kuat sebagai faktor penarik minat pengunjung untuk mengunjungi Taman Bungkul.

Pada hari kerja, peluang aktivitas yang memiliki perubahan besar jika dibandingkan dengan pasangan pengunjung ke Taman Bungkul adalah aktivitas makan. Aktivitas makan memiliki peluang sebesar $2,1437 \times 10^{-8}$ jika pengunjung melakukannya bersama keluarga, namun memiliki peluang sebesar 0,129316916 atau sekitar 13% jika melakukan aktivitas makan bersama dengan teman. Sedangkan pada akhir pekan, aktivitas olahraga pada lokasi di jalan sekitar Taman

Bungkul memiliki peluang terbesar yaitu sebesar 0,68 atau sekitar 68%.

4.2 Saran dan Rekomendasi

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai eksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan Taman Bungkul sebagai ruang sosial, maka rekomendasi yang diberikan peneliti untuk masing-masing peran yaitu sebagai berikut.

1. Penjadwalan dan adanya penandaan (*signage*) yang jelas antar ruang aktivitas di dalam taman perlu dilakukan oleh pemerintah sehingga keharmonisan di dalam Taman Bungkul bisa tercipta. Penjadwalan misalnya dapat berupa jadwal penggunaan ruang seperti area *extreme sport* juga perlu dikarenakan adanya perubahan fungsi fasilitas yang seharusnya digunakan untuk olahraga ekstrem tetapi digunakan anak-anak untuk tempat bermain. Diharapkan munculnya jadwal penggunaan ruang taman dengan pasti waktunya dapat mengurangi ketidak teraturan tatanan aktivitas di dalam taman dan membuat Taman Bungkul dapat menampung lebih banyak jenis aktivitas warga kota.
2. Bagi masyarakat pengguna Taman Bungkul, toleransi antara pengguna taman sangat dibutuhkan untuk mencapai ruang sosial yang sukses. Aktivitas yang positif dan sesuai tempat akan menambah jumlah pengunjung taman dan membuat ragam jenis pengunjung semakin banyak dan mampu menarik minat pengunjung dari berbagai kalangan.

3. Bagi Pemerintah khususnya Kota Surabaya, perhitungan daya tampung taman harus dilakukan. Karena pada saat penggunaan mencapai titik terpadat dapat memunculkan masalah-masalah sosial dan bahkan dapat memicu konflik sosial. Jika pemerintah ingin membuat taman baru yang dapat menyaingi Taman Bungkul, maka harus dipertimbangkan faktor-faktor yang menjadi daya tarik utama.
4. Bagi civitas akademik sebagai mediator antara masyarakat dengan pemerintah, dapat memberikan tinjauan maupun studi mengenai kelayakan taman sehingga taman yang akan dikembangkan maupun dibangun dapat sesuai target dan keinginan antara masyarakat dan pemerintah.

4.4 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan yang ada di penelitian ini antara lain adalah.

1. Keterbatasan literatur dan penelitian sebelumnya yang sesuai dengan bahasan mengenai ruang publik yang membahas sisi sosialnya.
2. Pengambilan data bersifat *spatiotemporal* (terbatas pada ruang, kondisi dan waktu tertentu), yaitu pengambilan responden pengunjung hanya diambil pada lokasi, waktu dan kondisi tertentu. Sebenarnya masih banyak pengunjung dengan tujuan ke Taman Bungkul yang beragam dan peneliti belum dapat menemukan seluruhnya karena terbatasnya waktu penelitian.

4.4 Saran Penelitian Lanjutan

Karena kekurangan dan kelemahan pada penelitian ini, jika ada penelitian dengan tema serupa maka penelitian ini dapat menjadi masukan untuk penelitian lain. Saran untuk penelitian lanjutan adalah sebagai berikut.

1. Waktu pemilihan responden. Waktu terbaik adalah setiap hari dengan waktu pagi, siang, sore dan malam nonstop selama seminggu. Hari-hari khusus seperti hari libur nasional dan adanya kegiatan tertentu juga menjadikan pertimbangan dalam pemilihan responden. Hal tersebut akan membuat kualitas data menjadi lebih baik.
2. Meneliti lebih jauh mengenai jangkauan pelayanan taman.
3. Melihat lebih dalam mengenai interaksi yang terjadi dan mengeksplorasi lebih mendalam mengenai kondisi sosial taman baik internal maupun eksternal. Kondisi sosial pengamen, tukang parkir dan pedangan asongan maupun PKL juga perlu dipertimbangkan karena mereka juga merupakan pengguna taman.

DAFTAR PUSTAKA

Undang-undang Nomor 26 tahun 2007 tentang Penataan Ruang.

Siahaan, James. 2010. *Ruang Publik: Antara Harapan dan Kenyataan*. Jakarta: Direktorat Jendral Tata Ruang Kementerian Agraria dan Tata Ruang.

PPS. 2007. *Placemaking with Project for Public Spaces*. New York: Project for Public Spaces Organization

Kriken, John Lund. 2010. *City Building: Nine Planning Principles for Twenty-First Century*. New York: Princeton Architectural Press

Hakim, Rustam. 2004. *Arsitektur Lansekap, Manusia, Alam dan Lingkungan*. Jakarta: Bina Aksara

Trancik, Roger. 1986. *Finding Lost Space*.

Hakim, Rustam. 1987. *Unsur Perancangan dalam Arsitektur Lansekap*. Jakarta: Bina Aksara

Trancik, Roger. 1986. *Finding Lost Space, Theories of Urban Design*. New York: Van Nostrand Reinhold Company

Marcus, Clare Cooper. 1990. *People Places : Design Guidelines for Urban Open Space*. Berkeley: Department of Architecture and Landscape Architecture University of California

Minton, Anna. 2006. *The privatization of public space*. United Kingdom: The Royal Institution of Chartered Surveyors

Nissen, Sylke. 2009. *Urban Transformation – From Public and Private Space of Hybrid Character*. Praha: Sociologický ústav AV ČR

Bibeva, Ivelina. 2012. *Public space and its role for segregation, identity and everyday life*. Stockholm: Department of Human Geography, Stockholm University

Hyden, Dolores. 2007. *Domesticating Urban Space*.

Soja, Edward W. *Third Space – Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*. United Kingdom: Blackwell Publisher Inc.

Amiranti, S. (2016, Februari 9). Mata Kuliah Sosiologi Perkotaan. Surabaya, Jawa Timur, Indonesia.

Fitri Ramdhani Harahap, S. M. (2013). DAMPAK

URBANISASI BAGI PERKEMBANGAN KOTA DI INDONESIA. *Jurnal Society*, Vol. I, No.1, 35.

Kellett, J. (2009). *Creating Active Communities: How Can Open and Public Spaces in Urban and Suburban Environments Support Active Living?* South Australia: Institute for Sustainable Systems and Technologies, University of South Australia to SA Active Living Coalition.

Natland, J. (2007). *Urban Design: An Evaluation of Public Spaces in Downtown New Westminster*. Canada: Simon Fraser University.

Prasetyo, F. A. (n.d.). *Car Free Day: Kontestasi Ruang Ketiga Sebagai Fenomena Produksi Ruang Publik Perkotaan di Bandung*. Bandung: Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan ITB.

Psikologi Lingkungan Perkotaan. (n.d.). Retrieved Februari 9, 2016, from <http://bp-bayupradikto.blogspot.co.id/2012/03/psikologi-lingkungan-perkotaan.html>

Simunekova, J. (2014). *THE METHOD OF EVALUATION OF PUBLIC SPACE IN THE VILLAGE OF RURAL SETTLEMENTS BANOV*. Slovakia: Slovak University of Agriculture.

Tanuwidjaja, G. (n.d.). *Menciptakan Ruang Kreatif Publik di Surabaya*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

BIOGRAFI PENULIS



Penulis dengan nama lengkap Muhammad Irza Yoga Pratama lahir di kota Kediri pada tanggal 21 Desember 1993, merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Penulis telah menempuh pendidikan formal yaitu di SDN Tamanan Kediri, SMPN 4 Kediri dan SMAN 2 Kediri, penulis kemudian melanjutkan studinya di Jurusan Perencanaan Wilayah dan Kota Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya melalui jalur SNMPTN. Selama menjadi mahasiswa, penulis secara aktif mengikuti kegiatan organisasi mahasiswa. Penulis juga pernah menjadi Staff Biro Kaderisasi Periode 2013/2014 dan Sekretaris Biro Jurnalistik Periode 2014/2015 di organisasi mahasiswa jurusan Himpunan Mahasiswa Planologi ITS (HMPL-ITS). Semasa perkuliahan, penulis pernah melakukan kerja praktek di PDW Architects dengan judul proyek yang dikerjakan adalah Penyusunan *Masterplan and Urban Design Guidelines* Bukit Semarang Baru Kota Semarang.

Penulis memiliki ketertarikan dibidang *urban design* dan sosiologi perkotaan yang membawa penulis untuk meneliti ruang sosial berupa taman kota. Segala saran dan kritik yang membangun serta diskusi lebih lanjut dengan penulis dapat dikirimkan ke email penulis di irzayoga@gmail.com.

“Halaman ini sengaja dikosongkan”